

# GAMES PREVIEW

NR.2.1989

PRIS KUN

24.50

AMIGA •

COMMODORE 64 • PC • ATARI ST • AMSTRAD • M.FL

EKSPLOSIV  
AFSLØRING:

## JAGTEN PÅ PIRATERNE!

LÆS OM:

- CRACKERE I DANMARK!
- SÅDAN ARBEJDER SUS!
- PIRATEN DER BLEV TAGET!

## KONSOL CHOK!

- ER COMPUTERENS  
FREMTID TRUET?

## ANNONCE-SEX!

- DEN NØGNE SANDHED

## DANMARKS REKORD:

- OVER 30 SPILTESTS I DETTE NUMMER!



## VI TESTER:

- FLYING SHARK
- SPACE HARRIER
- F16
- +MANGE FLERE...



DANMARKS BEDSTE OG FLOTTESTE COMPUTERBLAD

**GRATIS!**  
BATMAN PLAKAT



# GAMES PREVIEW

Forlaget Microtech  
Nørreskov Bakke 14

8600 Silkeborg

Tlf: 06 80 08 77

Fax: 06 80 07 55

Ansv. Chefredaktør:

Peter Erfurt

Redaktør:

Søren Bang Hansen

Redaktionelle medarbejdere:

Kenneth Berntholm

Otto Plantener Jensen

Niels Lassen

Jesper Laugesen

Peter Normann

Jakob Sloth

Christian Sparrevohn

Steve Cooke (England)

Peter Vestergård (England)

Dan E. Andersen (USA)

Layout & illustrationer:

Malan Zachariassen

Astrid Glahn

Peter Hvidtved

Fotos:

Søren Bang Hansen

Sats:

Forlaget Microtech

Repro:

Forlaget Microtech

Stig Nørhede

Tryk:

Color Print North

Distribution:

DCA, AVISpost

Annonce ekspedition:

Brian Roy Markussen

Tlf: 06 800877

ABONNEMENT:

Brug kuponen bag i  
bladet, eller ret hen-  
vendelse til forlaget.

Games Preview er et  
uafhængigt magasin,  
som udkommer 10  
gange årligt.

Intet materiale fra dette  
blad må genanvendes  
uden vores skriftlige til-  
ladelser. Citater med ty-  
delig kilde angivelse ac-  
cepteres.



## FEATURES

### 11 PIRATER!!

I dette nummer af "GP SPECIAL" tager vi fat om et brændvarmt emne:

crackere! Hvem er de, hvorfor cracker de, og hvilke følger kan det få - for dem selv og for spilindustrien i det hele taget? Vi taler med folk fra begge lejre, og det er der kommet en enestående artikel ud af. Enestående, fordi man i dansk computerpresse, hidtil enten har betragtet piratkopiering som noget man ukritisk fordømte, eller også som et tabu-emne.



### 18 KONSOLLERNE KOMMER!

Alle har hørt om spillekonsoller, men hvad er det egentlig for no-

get? Hvor kommer de fra, og hvor bevæger de sig hen? Udgør de en trussel mod de hjemme-computere, vi alle sætter så stor pris på, eller er der tale om døgnfluer?

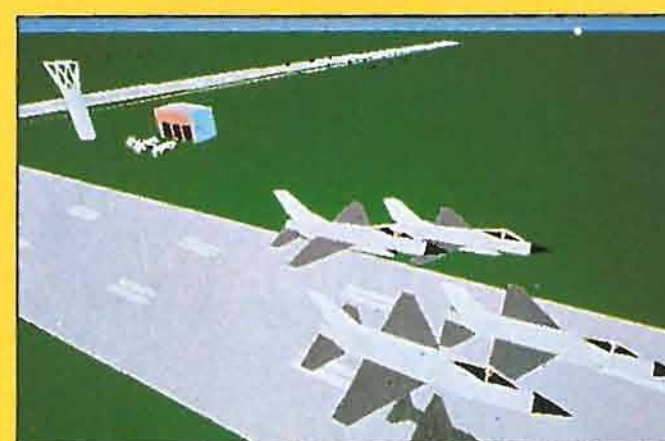
### 48 BLIKFANG!

Hvad laver nøgne damer i annoncer for computerspil? Jakob Sloth taler med softwarehusenes reklame-afdelinger.

## RUBRIKKER

### 4 HOTLINE

Nyt fra den pulserende dataverden.



### 9 FEEDBACK

Læsernes egen brevkasse flyder over med ros til en rødmande GP-redaktion!

### 56 SUPERMARKED

Fantastisk fordelagtige tilbud - især hvis du er abonnent.

### 58 SYNTAX ERROR

Vores crazy-side. Læs om robotten TOP64's seneste bedrifter.



## GAMEPLAY

### 21 SPIL-TESTS

Med dette blad skrives der et vigtigt stykke presse-historie i Danmark: Aldrig før har så mange, haft så få, at takke for så mange spil anmeldelser! Danmarks-rekorden er en kendsgerning (indtil vi slår den igen!)





## I DETTE NUMMER:

Batman.....	30
Elite.....	39
F16 Combat Pilot.....	37
Falcon.....	31
Flying Shark.....	24
Hellfire Attack.....	29
Heroes of the Lance.....	36
Joan of Arc.....	23
Jordan vs. Bird.....	37
Knight Games.....	28
LED Storm.....	34
Live & Let Die.....	38
Mini Golf.....	41
Motor Massacre.....	27
Purple Heart.....	32
Rack'em.....	28
Robocop.....	40
R-type.....	42
Sinbad.....	25
Space Harrier II.....	22
Spitting Image.....	22
Strike Fleet.....	36
Technocop.....	33
Tiger Road.....	29
Times of Lore.....	26
TKO.....	34
Total Eclipse.....	35
Transputor.....	30
TV Sports Football.....	25
Victory Road.....	39
Wec le Mans.....	24
Zany Golf.....	32



## 52 FANTASY

Troldmanden Saradon vender stærkt tilbage med tjekkede tests, træfsikre tips og tarvelige trolddoms-tricks.



## I DETTE NUMMER:

Zak Mkcracken.....	52
Mars Saga.....	52
Sierra stortest.....	53
Brevkassen.....	54
Tips.....	55

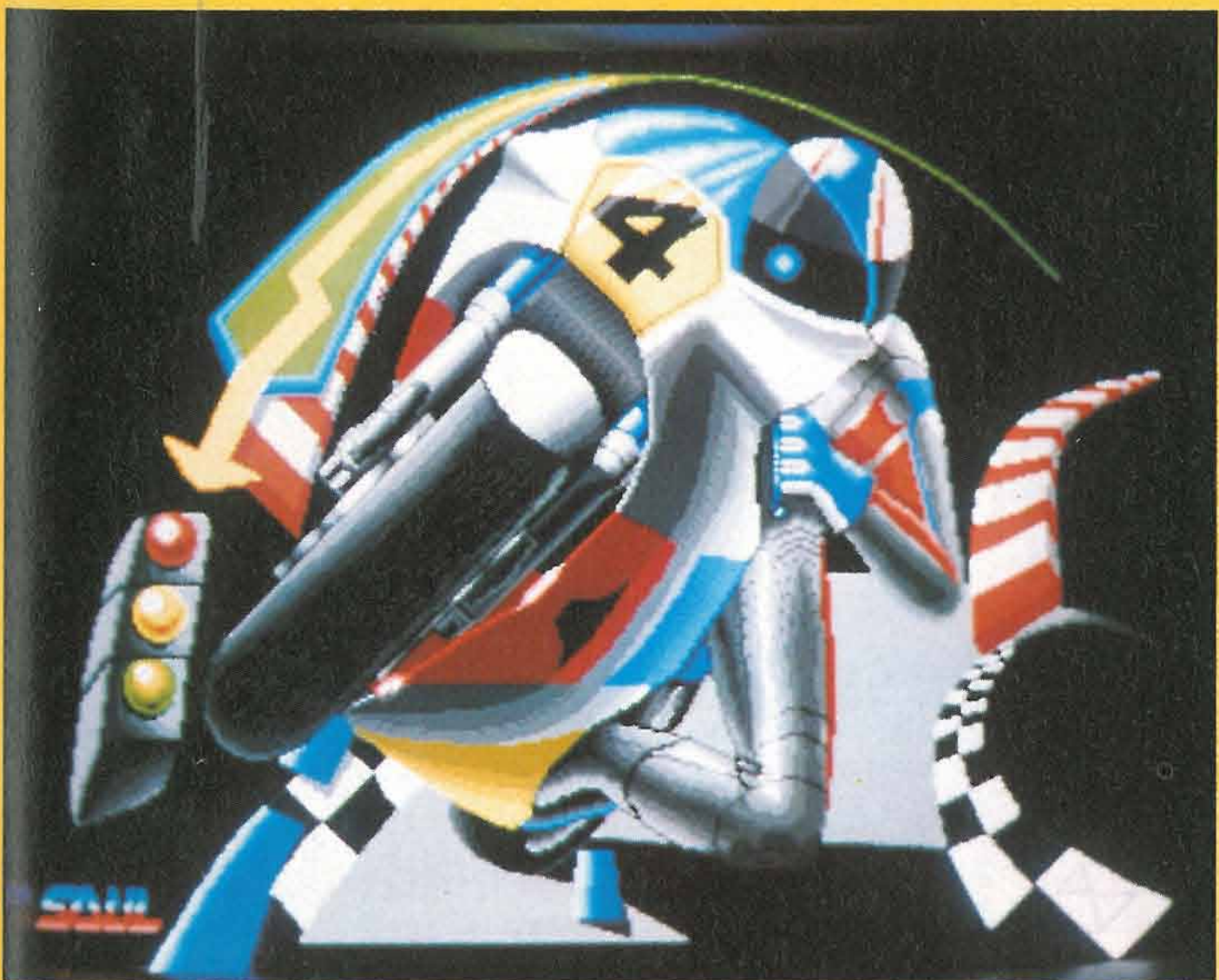
## KONKURRENCER

## 55 VIND ROLLESPIL!

Kan du se dig selv i rollen som James Bond? Eller måske heltene fra Star Trek? I givet fald har du her chancen for at vinde en flot rollespils-pakke, som gør dine drømme til virkelighed...

## 44 TIPS

Mucho tips i denne måned, hvor vi disker op med en endeløs strøm af Amiga-tips, det komplette kort samt løsning til Batman, Last Ninja 2 + meget, meget mere..



## PIRAT-KOPIERING!

Alle kender til fænomenet, og det er et emne, der berører os alle. Men af en eller anden grund har det altid været sådan, at computerbladene enten har valgt helt at fortie emnet, eller også med brask og bram er gået ind i en ensidig fordømmelse af piraterne. Det er f.eks. ikke længe siden, at en dansk "Data-avis" i ramme alvor foreslog, at man indførte dødsstraf for piratkopiering herhjemme. Et udsagn, der vel siger mere om den pågældende medarbejders-niveau, end om pirat-problemet som sådan.

Problemet med de ulovligt kopierede programmer har eksisteret lige så længe, der har været computere til. Fronterne i debatten har altid været trukket kraftigt op, og der er to hovedargumenter, som går igen: Modstanderne mener på den ene side, at piratkopiering er med til at undergrave software-industrien, fordi de firmaer, der udvikler programmerne, går glip af store indtjening. Det kan jo umiddelbart lyde meget fornuftigt, men der alligevel et par faktorer, som man tit glemmer at tage højde for:

Det er ikke ualmindeligt at folk har crackede programmer liggende, som, hvis de skulle have været købt originalt, ville have kostet mere end 100.000 Kroner. Det er jo helt urealistisk at tro, at en 16-årig computer-entusiast ville anvende et så astronomisk beløb på spil. Men ikke desto mindre, så er det dette tvivlsomme beregnings-grundlag man anvender, når afslørede pirater skal stilles overfor erstatningskrav. Softwarehusenes påståede tab er altså vildt overdrevet. Endelig kan man spørge sig selv, om ikke piraternes virksomhed har en positiv effekt på salget af hjemmecomputere. Mon Commodore havde solgt så mange 64'ere, hvis ikke der havde ligget en stor bunke billig (ulovlig) software og lokket nye brugere til? Når flere mennesker investerer i en hjemmecomputer, bliver der naturligvis også et større marked for originalt software, som så kan komme software-producenterne til gode. Meget af det, man sætter til på gyngerne, kan med andre ord tjenes ind på karusellen...

Piraterne, og deres sympatisører, plejer gerne at give de høje softwarepriser skylden, når de skal forsvare deres ulovlige aktivitet. Et almindeligt argument tager udgangspunkt i denne onde cirkel: Når spilpriserne er høje, bliver spillene cracket. Dermed mister softwarehusene indtægter, så de bliver nødt til at hæve priserne yderligere, hvilket så skulle føre til, at endnu flere spil bliver cracket og så videre.

Men som det fremgår af crackerinterviewet inde i bladet, så cracker piraterne ikke pga. penge men for at opnå prestige og få deres cracker-navn kendt. I den forbindelse er det jo flintrende ligegyldigt, hvad programmet koster. Og selvom prisen skulle spille en rolle, så vil der jo være penge at spare, idet en tom diskette altid vil være billigere end et originalt spil - også de såkaldte "budget spil".

Der findes nok ikke nogen endegyldig løsning på pirat-problemet. En af de mere interessante muligheder er at gøre mere ud af spillenes pakninger. Ikke ved at indlægge kodehjul, farvekoder osv., men ved at gøre manualen spændende og lægge sjove ting og sager ind i pakken. På den måde bliver originalen mere interessant end en anonym piratkopi, og folk vil være mere tilbøjelige til at investere i det originale produkt.

Games Preview har ingen intentioner om at forsvare piraternes ulovlige virksomhed. Vi synes bare det er på tide, at nogen tager fat om problemet på en mere nuanceret måde, og i dette nummer lægger vi selv ud med en stor "GP SPECIAL", som belyser emnet fra alle tænkelige synsvinkler. Vi håber at denne artikel kan være med til at skabe fornyet debat om emnet, og vores læserbrevkasse (FEED-BACK) er altid åben for læsernes meninger og ideer.

**Søren Bang Hansen**

Redaktør

*Søren Bang Hansen*



# HOTLINE

GP's HOTLINE er på banen igen med en ny serie dugfriske nyheder fra den pulserende dataverden.

## KONIX AFSLØRER NY SPILLEKONSOL!

Det engelske joystickfirma KONIX har nu endelig ladet tæppet gå for sit nye spillekonsol. Der har verseret mange, direkte modstridende, rygter om den nye maskine, men i dette tilfælde er virkeligheden faktisk endnu mere utrolig og fantastisk!

Som det fremgår af billedet, ligner Konix-konsollen mest noget fra en anden planet. Konsollen er et helt lille byggesæt, der kan sættes sammen til at ligne et bilrat, et motorcykelstyr, en styrepind i et fly osv.



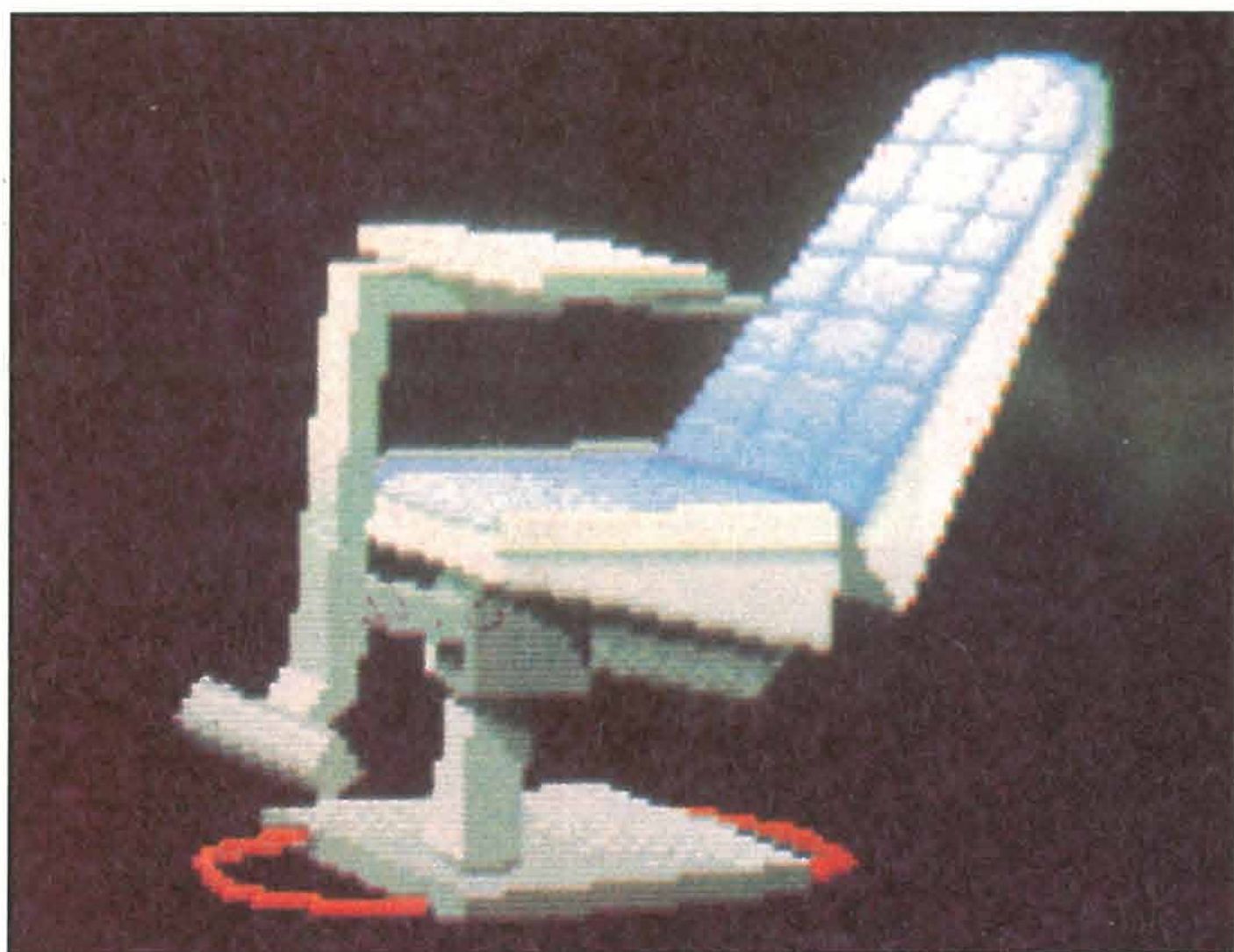
Det ligner et forvokset joystick, men i virkeligheden er det en drøn-avanceret og højst utraditionel spillemaskine.

Der medfølger sågar en "gaspedal", som man kan placere på gulvet, når man spiller racerspil osv.

Bag det bizarre ydre finder man imidlertid en temmelig avanceret hardware-del, der bl.a. er bygget op om den nye, engelske "FLARE" computer. Men herudover har konsollen, som i realiteten er en splinterny 16-bit computer en "blitter", så den - ligesom Amigaen - kan flytte grafik rundt på skærmen i løbet af no time.

Uover den centrale 16-bit chip (INTEL 8086), er der specialchips til grafik og lyd.

Og nu kommer vi til det mest utrolige: For at øge realismen, har Konix benyttet sig af en masse fysiske, virkemidler: Rattet yder realistisk modstand i sving og ryster, når du crasher. Som tilbehør findes en lypistol med ægte rekyl, og tro os: Man er i dette øjeblik ved at udvikle en mekanisk stol, der kan tilsluttes konsollen. Her kan man



KONIX - Dette demonstrations-skærbillede fra KONIX viser, hvordan den mekaniske stol kommer til at virke. Placer et lille fjernsyn samt konsollen i stolen, og pludselig har du en vaskeægte action-simulator! Stolen kommer til at koste 129 pund.

så sidde og gyngede frem og tilbage, mens man spiller lynhurtige racerspil og hyper-realistiske flysimulationer.

Men hvad med prisen?, tænker du sikkert. I England kommer denne vidundermaskine til at koste så lidt som 149 pund, så hvis en dansk importør tager produktet op til overvejelse, skal vi nok indstille os på en pris på mellem 2 og 3000 kr, hvilket må siges at være relativt billigt. Hvis du kunne tænke dig at læse mere om spillekonsollernes verden, så behøver du bare blade over på side 22, hvor Steve Cooke uddyber emnet i en spændende og interessant artikel om markedets udvikling.

## DUNGEONMASTER NU TIL AMIGA

Dungeon Master fra FTL er en af de allerstørste spilsucceser til Atari ST nogensinde, og nu er der en Amiga udgave på vej. DM er et 3D rollespil, hvor man vandrer rundt i mørke tunneller, møder farlige



ST-DUNGEON MASTER kommer nu også til AMIGA.



monstre osv. Det hele styres med musen, og gameplayet skulle være noget helt for sig selv. Så mon ikke det er et potentielt "Gold Game", vi her har med at gøre?

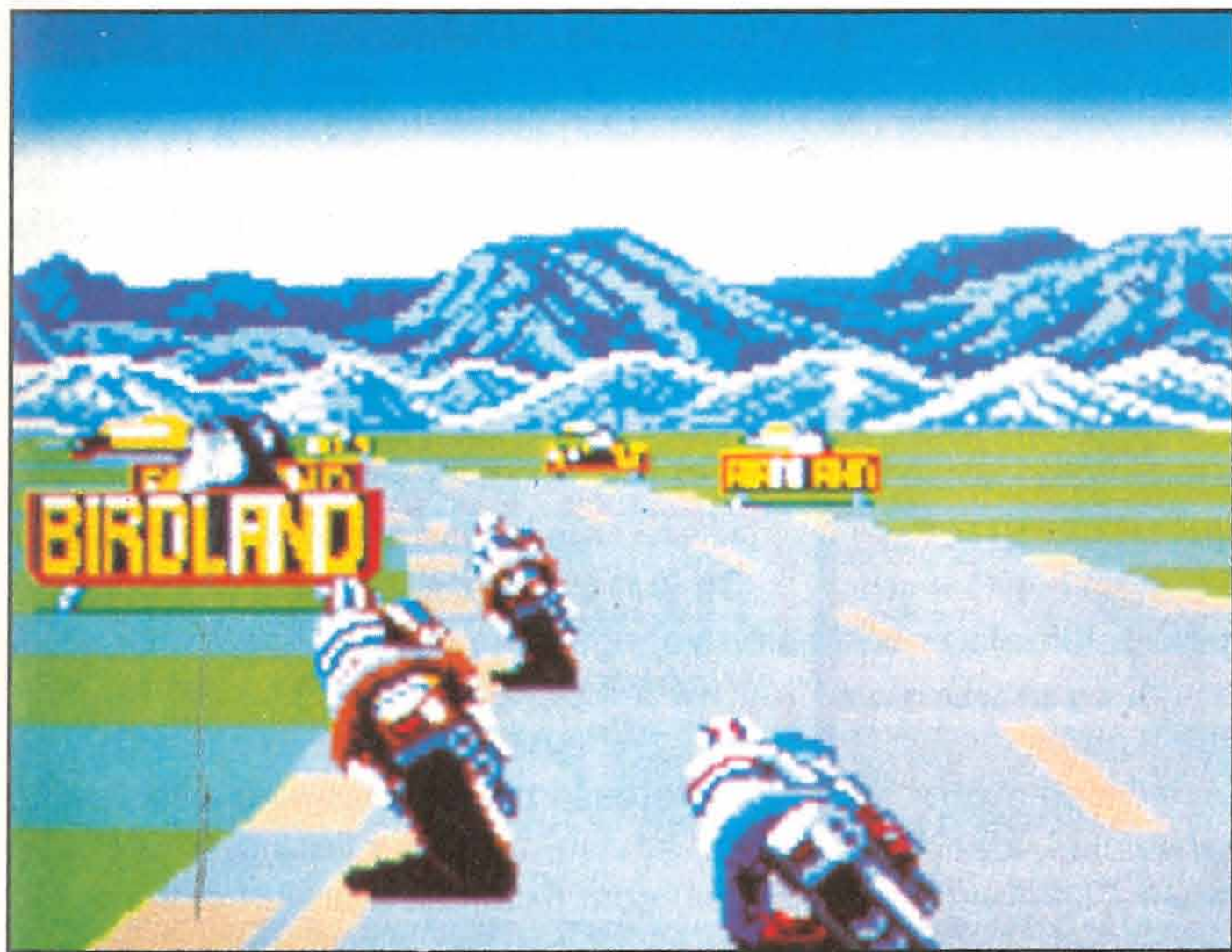
Den eneste hage ved det er, at man skal have 1 MB hukommelse i sin Amiga for at spille det. Men Dungeon Master er (i modsætning til Dragons Lair) et program, som det er værd at investere i en ramudvidelse for.

## BARE HÆNG PÅ!

Electric Dreams barsler snart med en hurtig motorcykel-simulation til Amigaen. Navnet er "Super Hang-on", og bag den smarte titel gemmer der sig et mindst lige så smart spil.

Spilleren skal køre sin motorcykel gennem 4 kontinenter - Asien, Afrika, Amerika og Europa. Hvert kontinent har sin egen sværhedsgrad, og er delt op i forskellige strækninger, som skal tilbagelægges inden timeren når nul - altså ligesom i Outrun.

Grafikken skulle til gengæld være langt mere flydende end Outruns, og efter de demoer vi har set, tegner spillet yderst lovende. Super Hang-on til Amiga byder på ialt 18 strækninger, som kan gennemføres uden irriterende loade-afbrydelser. Der er også en nitro-oxid injektions feature, som sender din motorcykel afsted med rasende fart, og et valg mellem 4 forskellige soundtracks.



**AMIGA - SUPER HANGON** skulle være så realistisk, at man næsten kan lugte den svedne asfalt!

## TELECOMSOFT TIL SALG!

Da chefen for det britiske telefonselskab, Tom Baird, for nyligt bekendtgjorde at selskabet nu vil sælge sin software-division Telecomsoft (alias Rainbird, Firebird og Silverbird), var det lidt af en bombe, der sprang indenfor den internationale softwareindustri. "Telecomsoft er et helt selvstændigt foretagende, som kører uafhængigt af telefonselskabets andre aktiviteter", udtaler Tom Baird.

Den kvindelige chef for Telecomsoft, Paula Byrne, tilføjer overfor Games Preview: "Vi er nu en veletableret virksomhed, og lige siden vi startede, har vi konstant forbedret vort økonomiske grundlag. Denne udvikling kulminerede med sidste års overskud, som lå tæt på de 6 millioner pund.

Det var ikke muligt at få nogen kommentar om en mulig køber, men British Telecom fører i øjeblikket forhandlinger med flere interesserede parter. Det ligger dog fast, at kun helt store foretagender (US Gold??, Ocean??) kan komme på tale, idet prisen er skyhøj. Hermed fortsætter den monopolisering af softwaremarkedet, som har karakteriseret de seneste år. Det er en lidt kedelig tendens, og man kan ikke lade være med at tænke tilbage på dengang, hvor spilfirmaerne var små og mange, og hvor de fleste spil blev fremstillet af private entusiaster, og ikke - som idag - af helprofessionelle udviklingshold.



## PC SPIL-BOOM!

PC'en er for alvor ved at vinde indpas på spilmarkedet. PC'ens styrke som spilcomputer ligger først og fremmest i dens store udbredelse,

mens dens største svaghed unægteligt stadigvæk er lydsiden. Til gengæld er grafikken med de nye standarder (VGA, EGA) kommet op på højde med Amigaens, og der er næppe nogen tvivl om, at PC'en har en stor fremtid foran sig som spil-computer.

Efter lang tids stilhed, har MicroProse igen ladet høre fra sig. Anledningen er en række nye PC-spil, som kan få enhver simulations-freaks tænder til at løbe i vand:

F-19 Stealth Fighter er en ny flysimulator til PC'en, som bygger løst på det velkendte 64-spil af samme navn. Spillet placerer dig i cockpittet på en af U.S. Airforces tophemmelige "Stealth" fly. Der er hundredevis af kamp-scenarier som foregår over det meste af kloden. Der er 11 forskellige synsvinkler indbygget i programmet, og selv efter at man har vænnet sig til alle disse ekstra features, skulle der stadig være meget at sætte sig ind i. Spillet kører med grafikstandarden MCGA/VGA, EGA, CGA, TANDY og HERCULES og kræver 384 K RAM. Et must for flyveglade PC-ejere!

Husker du UMS (Universal Military Simulator) fra Rainbird? Nu har MicroProse erhvervet sig rettighederne til UMS II, som bliver programmeret af de samme folk, som lavede den berømte 1'er.

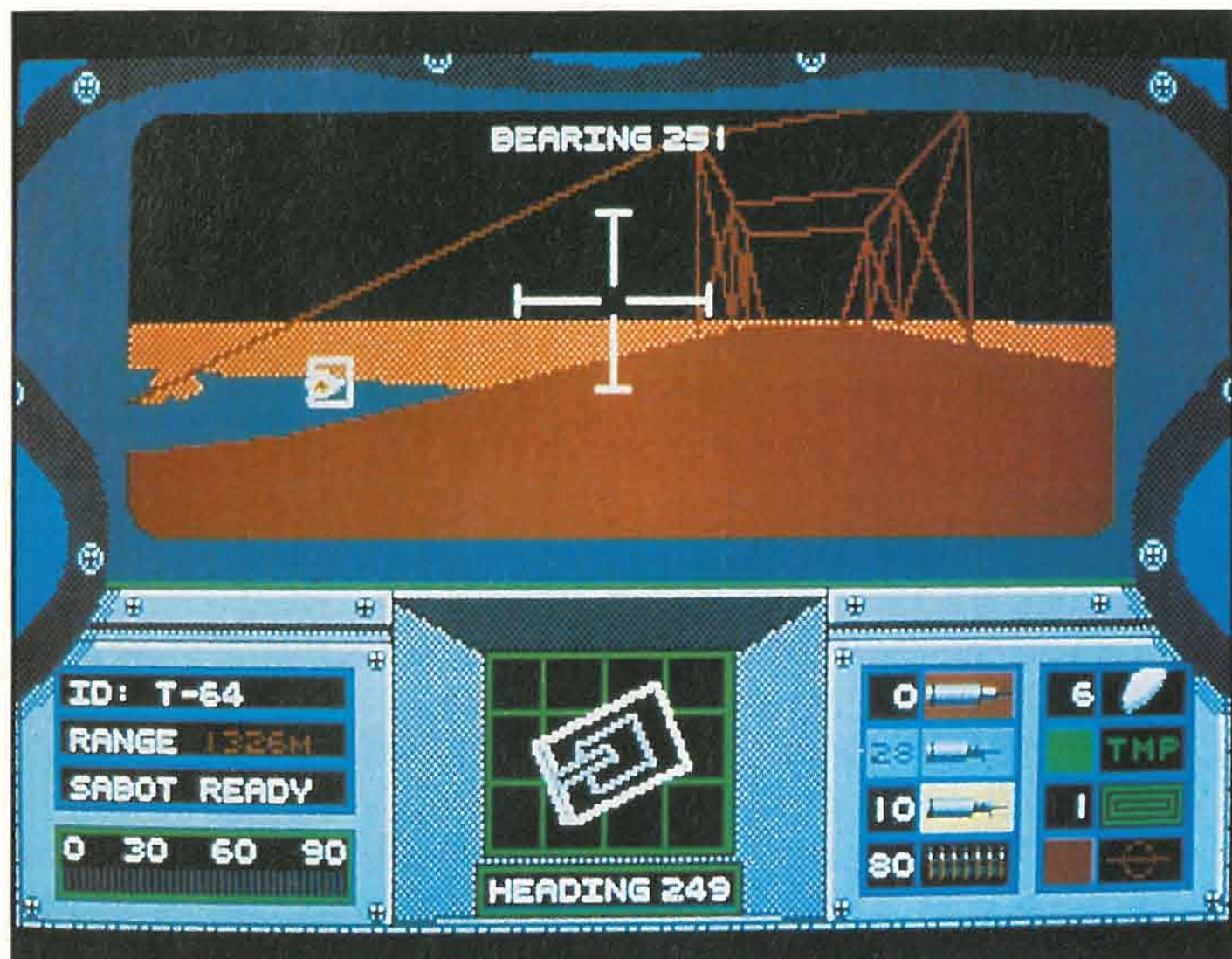
Spillet er et strategisk wargame med kunstig intelligens, som kan simulere et hav af forskellige konflikter. UMS II er programsat til august 1989, og udover PC-versionen kommer spillet også til Amiga, ST, Macintosh og Apple II.

Lidt længere ude i fremtiden ligger et andet PC-spil, som foregår i det 16. århundredes Japan. Spillet har endnu ikke fået noget navn, men det hele går ud på at tilrane sig magt, så man kan klatre op af den sociale rangstige. Dette nye strategi/rollespil vil indeholde grafik i rigtig Japansk stil. Spillet kræver 384K og understøtter CGA, EGA, TANDY og HERCULES grafikmodes.



En anden simulation, som først ventes færdig om flere måneder, er "M1 TANK SIMULATION" (arbejds-titel). Spillet er en meget autentisk simulation over "M1 ABRAMS" kampvognen, og som så ofte før, når vi taler om MicroProse, ligger der en grundig research bag spildesignet. Kommer til PC på alle kendte grafikformater (incl. VGA/MCGA) en gang sidst på sommeren.

Men også Electronic Arts har masser af nyheder på vej til PC-folket. Legacy of the Ancients er et grafisk rollespil med animerede monstre og tre indbyggede actionspil. Spillet skulle udkomme engang i marts,



PC - Battletank fra MICROPROSE tegner særdeles lovende.

så hvis vi når at få det, kan I læse anmeldelsen i næste nummer. Og så må vi endelig ikke glemme "Chuck Yeagers Advanced Flight Trainer", som nu kommer i en kraftigt forbedret version til PCen (CGA, EGA og sågar VGA!). Den nye version indeholder flere flytyper (der er sågar en rumfærge-option!), nyt terræn, forbedret træningsdel og et lydbånd, hvor selveste Chuck Yeager udfolder sig vidt og bredt om flyvekunstens mysterier. Mr Yeager er en berømt testpilot. Han var den første, der gennembrød lydmuren, så manden må jo vide hvad han taler om. Grafikken ligner noget ud af en science fiction roman, og hvis spillets hastighed virkelig kan stå model til grafik af den kaliber, så står Electronic Arts vist med lidt af en sensation!



PC - F19 er den nyeste simulator fra MICROPROSE.

## SPIL-PALADSET

Det engelske softwarehus Palace har ry for at lave få, men gode spil. Nu har de imidlertid en hel del produkter på trapperne, og vi kan jo

kun håbe, at kvantiteten ikke går ud over kvaliteten. I Cosmic Pirate fra Palace's "Outlaw" underlabel spiller du en skruppelløs rumpirat, som overfalder forsvarsløse rumskibe for at skrabbe profit sammen, så du kan købe flere rumskibe til din piratflåde. 16-bit versionerne skulle så småt være ude, når du læser dette, mens udgaver til C64, Amstrad og Spectrum følger umiddelbart efter.

Outlaw arbejder samtidig på et ret usædvanligt spilprojekt til Amiga og ST, der går under arbejdstitlen "Astounding Astral Adventure". I spillet er du en ensom lejesoldat, som er strandet på en planet, der regeres af uhyggelige kæmpe-myrrer. Ironisk nok så er målet med spillet faktisk at indføre fred på planeten, men mon ikke spilleren skal igennem en del blasting, før han når så vidt?

## GP I DR!

Hvis du interesserer dig for computerspil, videofilm, tegneserier og andre former for "fantastisk" underholdning (og hvis ikke, hvorfor i alverden læser du så dette blad??), så følger du sikkert med i Danmarks Radios nye serie "Trolspejlet". Udsendelserne, som redigeres af Jakob "så er der tegnefilm" Stegelman, beskæftiger sig med alle disse former for underholdning, og hvis du følger med i udsendelsen hver fredag i "femmeren", så vil du her i foråret kunne overvære et helt specielt indslag om Danmarks bedste (og eneste) spilmagasin - Games PREVIEW!

GP-Redaktionen sendte Jakob Stegelman et eksemplar af bladet, og selvfølgelig var han ovenud begejstret over indholdet. Faktisk så begejstret, at han øjeblikkelig foreslog et nærmere samarbejde mellem GP og DR om dækningen af computerspil. Watch this (and that) space!

## C D ER CINEMAWARE!

I sidste nummer kunne vi berette om Dragons Lair og om historien bag spillet. Det, der gør Dragons Lair interessant er, at programmet (i sin oprindelige version) er opbygget omkring "rigtig" film og lyd, der ligger lagret på en CD-plade. Nu har Cinemaware bekendtgjort, at de vil udgive en CD-version af deres første hit Defender of the Crown. Det kan vel ikke komme bag på nogen, at netop Cinemaware forsøger sig med det nye lagermedium, idet Cinemaware (som firmanavnet antyder) altid har sat sig det mål at lave spil, der mindede mest muligt om film. Og med CD-teknologien kan man jo lave spil, der rent faktisk ER film!

For at opleve Defender o.t. Crown i al sin magt og væld med filmisk grafik, stereofonisk orkester-lyd, rigtig tale osv. osv. skal man have en PC og et CD ROM drev, så det er nok de færreste der får del i morsken.

Men Cinemawares skridt er interessant set ud fra en overordnet synsvinkel, idet det er med til at vise, at stadig flere softwarehuse anser CDI (interaktive CD spil) som fremtidens underholdning. Og hvem ved: om få år har vi måske alle råd til den slags film, hvor man selv er hovedpersonen.

## 2... 3.... 4... 5... SEX!

Åh nej, ikke nu igen, tænker du sikkert, hvis du allerede har læst vores artikel om annonce-sex. Denne gang er det dog på skærmen at eskapaderne foregår. Og hvad mener vi så med det?

Jo, sagen er den at der er et par virkelig saftige spil på vej. Først og fremmest skal nævnes Emanuelle fra Tomahawk, som er et erotisk eventyr med flot grafik. Spillet er totalt muse-styret, og byder på masser af fræk grafik, selvom det ifølge programmørerne på intet





**AMIGA** - "TEEN QUEEN" fra INFOGRAMES skiller sig ud fra de andre strip poker spil ved at have digitaliserede airbrush.

tidspunkt "går over stregen". Teen Queen fra Infogrames er et strip poker spil med en forskel. Alle billederne er nemlig digitaliserede airbrush-tegninger, hvilket giver dem et meget specielt "look". Kommer snart til en Amiga nær dig.

## SUPERMAN

Noget blåt og gult kommer flyvende gennem luften med afsindig fart. Er det en fugl? Er det et fly? Er det en svensker der har trådt på en landmine?

Nix, det er selvfølgelig Superman, og takket være Tynesoft kan vi snart opleve denne gode, gamle superhelt i pixelformat.

Tynesoft har overraskende nok valgt at kalde spillet "Superman", og her er tale om et multi-level shoot'em up - lidt i stil med Space Harrier II, men med mere variation mellem banerne. Licensen har uden tvivl kostet Tynesoft adskillige pund, så lad os håbe at firmaet ikke af den grund har sparet på udviklingen af selve spillet (det ville ikke være første gang...). Spillet kommer til Amiga, C64, PC, ST, Amstrad og Spectrum, og vi tror og håber på en anmeldelse i næste nummer.



**AMIGA** - Superman i nærkamp med farlige rumhyrer.

# HIT-LISTEN

## COMMODORE 64

1. (2) Last Ninja II (System 3)
2. (3) Armalyte (Thalamus)
3. (1) Hawkeye (Thalamus)
4. (4) Barbarian II (Palace)
5. (5) Bubble Bobble (Firebird)
6. (6) Great Giana Sisters (Rainbow Arts)
7. (7) Salamander (Imagine)
8. (10) Buggy Boy (Elite)
9. (8) Operation Wolf (Ocean)
10. (NY) Bionic Commandos (Capcom)

## AMIGA

1. (1) Starglider II (Rainbird)
2. (2) Elite (Firebird)
3. (3) Pacmania (Grandslam)
4. (NY) Speedball (ImageWorks)
5. (4) Rocket Ranger (Cinemaware)
6. (5) Buggy Boy (Elite)
7. (NY) Interceptor (Electronic Arts)
8. (NY) Bombuzal (ImageWorks)
9. (NY) Operation Wolf (Ocean)
10. (NY) Captain Blood (Infogrames)

Sidste måneds placering er vist i parenteser. Listerne er udarbejdet i samarbejde med det engelske blad Zzap! og er trykt iflg. aftale mellem Zzap! og Games Preview. De bygger på popularitet og ikke på salg, hvilket gør dem til de mest pålidelige i branchen.

Copyright: Zzap!

## JERES HELT EGEN HITLISTE!

Fremover vil Games PREVIEW hver måned producere en Dansk hitliste over spillenes popularitet. Læsernes stemmer skal være afgørende, og vi har sat plads af på den portofri kupon bag i bladet, så I kvit og frit kan sende jeres stemmer ind. Skriv hvad for en computer du har, og lav en TOP-5 over dine 5 favoritspil. Nemmere kan det vist ikke blive.

For at det hele ikke skal gå hen og blive alt for ensformigt, vil vi hver måned lave en "alternativ" hitliste ved siden af spil-listen, der omhandler helt andre ting. I denne omgang lægger vi ud med at spørge jer alle sammen om jeres yndlings TV-stjerne. Lav en TOP-3 over dine TV-favoritter, og glæd dig til at se resultatet i næste nummer. Hvis du selv har ideer til, hvad den næste alternative hitliste skal handle om, så hører vi gerne dine forslag.



# CONTACT

## Privat-annoncer

Dette er siden, hvor du HURTIGT, NEMT og ganske GRATIS kan sætte dig i forbindelse med computer-freaks over hele landet. Som noget nyt har vi oprettet en særlig "Contact" del på kuponen bag i bladet, så du nu kan indsende din annonce uden at bruge penge på porto. Se DET er service!

### KØBES:

Tysk "64'er" computer-magasin udgave 5,6,7 1988.

Tlf: 05-840326

Test Drive på bånd. Kr 198.-  
Alien Syndrome på bånd. Kr 199.

Tlf: 03-981413

Diskettestation C1541. Skal være OK. Max Kr 600.-

Tlf: 04-427904

### SÆLGES:

Ghostbusters (Kr 20), Tour de France (Kr 20), Micro Rhythm (Kr 20), Indoor Sports (Kr 40) Hyper Sports (Kr 20). Alle spillene er til C64 på bånd.

Lars Hansen

Sct. Jørgens Park 1, st.tv,  
4700 Næstved

Folketingsvalg 1988 + en række andre "hjemmelavede" simulationer og statistikprogrammer - bl.a. om fodbold.

Tlf: 08-541701

Adventure-løsninger sælges. Over 200 forskellige haves. Pris pr stk. Kr 20. Evt. bytte.

Tlf: 07-939037

Stealth Fighter, Red storm rising og Gunship. På disk til Commodore 64. Pris pr. stk: Kr 200.

Tlf: 01-632269

Revs+ (Kr 30), Transformers (Kr 20), Ballblazer (Kr 20), Spitfire 40 (Kr 20), Death wake (Kr 25). Alle spillene er på bånd til "Brødkassen".

Tlf: 01-471167

Commodore 64 m. diskettestation, datasette, Final Cartridge III, 10 disketter, joystick, disketteboks og 2 bøger.

Pris Kr 2800.-

Tlf: 05-829468

Printer CETEC PDM-10C med Commodore interface + printerpapir. Kr 1750.-

Tlf: 06-477630/06-479212

Originale spil til Commodore 64 og Amiga sælges til under halv pris (priser fra kr. 15). Intensity, Nineteen, Game Over II, Caveman Ughlympics + mange flere. Ring og hør nærmere.

Tlf: 07-939037

Læs lektier med din Commodore 64. Programmet indeholder gennemgang af udsagnsord, tillægsord, forholdsord osv.

Diktatøvelser på fransk, tysk, engelsk og dansk. Lille og stor tabel, primtal, mål af rum og flader og meget mere. Både bånd og disk. Pris Kr 45.

Tlf: 05-175465

Brugt Commodore 64 m. 3 joysticks og båndoptager, turbomodul og to fuldprisspil 1600 Kr. Flere spil kan købes.

Spørg efter:

Christian.

Tlf: 05-926931

Gunship (Kr 200), Outrun (Kr 150), Silent Service (Kr 150), 2X4 spil (Kr 150), Rambo (Kr 50), Miami Vice (Kr 50).

Tlf: 02-131042

### BYTTES:

Vi laver dit spil, du bestemmer selv indholdet. Ring mellem 12 og 16.

Tlf: 03-615227

Disketteboks (DL 120). Næsten ny. Kr 75.-

Tlf: 06-477630/06-479212

Lyspen til Com.64 med et godt tegneprogram. Der medfølger manual.

Nypris Kr 598.- Nu kun Kr 300.- Spørg efter Kaj.

Tlf: 08-154215

### HELPLINE:

Hvem kan hjælpe os forbi dragen i Last Ninja 1? Vi har prøvet ALT men intet hjælper! Enhver hjælp er yderst velkommen.

Tlf: 02-843155

Sidder du fast i et adventure? Jeg har løst over 50 eventyr og er rede til at hjælpe dig over de værste skær. Prøv lykken, spørg efter "Mr. Coke".

Tlf: 02-190217

### INFO:

Adventure Posten er skandinavians eneste blad, der udelukkende handler om adventurespil. Bladet udkommer månedligt og koster Kr 20. Hvert nummer indeholder tips, anmeldelser, konkurrencer, løsninger, og alle abonnenter har adgang til en gratis telefon-helpline. Skriv til:

Adventureklubben

V/Claus Nygaard

Vestergade 25a

4930 Maribo

Vi kalder os "Laser Basic klub" og henvender os til alle, der har eller overvejer at købe Laser Basic. Der vil være udveksling af tips, rutiner og køreklare programmer. Er du interesseret i klubben, eller vil du vide mere om dette programsprog, så kontakt os på en af adresserne nedenfor. Men husk at vedlægge frankeret svarkuvert, da vi er kontingentfrie.

Gregers Hedegaard  
Kåstrupvej 4, Spangsborg  
4400 Kalundborg

Ny dansk brugergruppe med klubblad, programmer og ALT for Commodore 64/128-ejere.

Henv. John

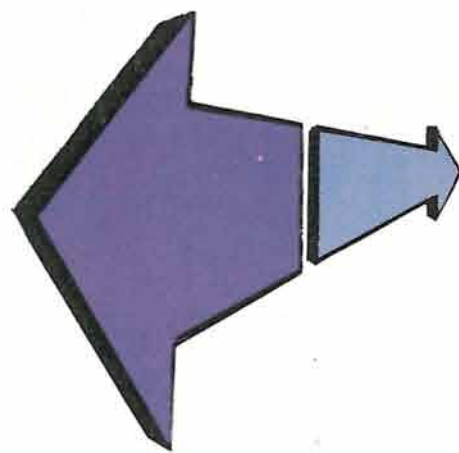
Tlf: 05-175465

## VIGTIGT!

Vi gør opmærksom på, at det i henhold til gældende lov om ophavsret IKKE er tilladt at videre distribuere piratkopieret software. Overtrædes denne lov risikerer man at blive genstand for retsforfølgelse. Redaktionen påtager sig intet ansvar for indholdet af annoncer indrykket i denne spalte.



# FEEDBACK



Vor uensurerede læserbrevkasse er tilbage med en ny bunke indlæg fra vore aktive læsere. Hvis du selv har et par synspunkter, som du gerne vil luften for øjnene af titusinder af spilleglade computerfreaks, så send os et par linjer. Adressen finder du foran i bladet - mærk kuverten "FeedBack".

## ET FORTRÆFFELIGT BLAD!

Hej Games Preview!

Først vil jeg gerne rose jer for dette fortræffelige blad, men kunne det blive anderledes, når man tager det bedste fra alle andre blade, tilsætter lidt af sit eget krydderi og serverer det varmt? Sådan!

Lederen lover godt for fremtiden, så der er noget at se frem til, og især pointen med ikke at tale ned til læserne er en fejl mange blade gør.

Her er lidt meninger om de enkelte sektioner:

**FEEDBACK:**

Der bør være flere sider.

**SPILANMELDELSER:**

Anmeldelserne bør være mere dybdegående, og der kan let laves flere punkter i %-bedømmelsen. Ideen med at bruge flere personer til at bedømme samme spil er helt fin, men det vil give et bedre indblik i spillet, hvis alle meningerne blev trykt.

**FANTASY:**

Starten på Fantasy er helt fin, men en udvidelse vil ikke være af vejen og ideen med at lave en Dungeons & Dragons sektion vil blive budt velkommen af mange - især nu da markedet mere og mere oversvømmes af den slags spil.

Det var lidt af mine synspunkter om dette "nye" blad, som må siges at have fået en bragende start.

Hej for nu

PS: Er prisen på 24.50 en

startpris, for hvordan kan 10 blade ellers koste 295, divideret med 10 giver det 29.50 pr. stk.

**Henning Jørgensen, Slagelse**

Mange tusind tak for de pæne ord om bladet! Konstruktiv kritik er altid velkommen, og lad mig kommentere dine synspunkter fra en ende af: Feedback bliver større, så snart I begynder at sende flere interessante breve herind.

Hvad spil anmeldelserne angår, så har du ret i, at man godt kunne lave et mere kompliceret point-system, men det ville let komme til at gå ud over overblikket. Alle de spil vi anmelder, bliver set af flere personer. Hvis alle meningerne skulle trykkes, ville der ikke blive plads til ret mange anmeldelser i hvert nummer. Og hvad får man ud af at læse den samme mening formuleret på to forskellige måder? Indimellem sker det dog, at en af os har en meget markant holdning til et bestemt spil (se f.eks. Robocop i dette nummer), og i de tilfælde vil vi selvfølgelig trykke alle meninger.

Dit forslag om fast dækning af D&D er meget interessant, og vi overvejer faktisk at dække emnet mere bredt i Fantasy-sektionen. Hvad mener resten af læserne om ideen? Og til sidst: Ja, 24.50 ER en startpris. Om ikke så længe bliver vi nødt til at sætte prisen op, men bladet vil stadig være billigere end de konkurrerende blade. Og så må du jo heller ikke glemme alle de fordele, man har som abonnent: Fordelagtige tilbud i Supermarkedet, og bladet der kommer helt af sig selv - hver måned!

**SH.**

## BETYDELIGT BEDRE END HVAD?!?

Hej Feedback!

Først og fremmest tak for et godt

blad. Det er betydelig bedre end XXXXXXXX med masser af farver og retfærdige anmeldelser. Jeg ser frem til nummer to! Jeg synes det ville være en fed ide med en sektion hvor I skriver om de nye arcade-maskiner der kommer, både i udlandet og her i Dannevang.

Det er en god adventure-sektion I har, men hvorfor er anmeldelserne så korte? Jeg har selv Fish! og i jeres søster-magasin, Amiga Interface, kunne jeg læse to sider, mens jeg her kunne læse en halv side! Det er forresten nogle seje tips I har. Tillykke Saradon.

**Jens K. Andersen, Karup**

Hvis man skal dømme efter de første svar kuponer fra læserundersøgelsen i nr 1, er du ikke den eneste, der interesserer dig for arcademaskiner. Du kan derfor være ret sikker på, at vi vil tage emnet op i nogle af de kommende numre.

**SH.**

## HVAD FANDEN ER MENINGEN?

Hej Feedback

Jeg ville ønske jeg kunne sige tak for et godt blad, men det er simpelthen umuligt! I skulle tage at fyre alle jeres skribenter da de er 100% værdiløse.

I skulle hellere tage at skrive om noget fornuftigt, der egner sig bedre til os modne mænd (16 år). Jeg har en Spectrum og jeg blev enormt skuffet over at I ikke skrev mere om den, da det uden tvivl er danmarks mest solgte computer (og også den bedste). **R.K.K.**

Okay... Lad os bare afsløre med det samme, at ovenstående brev er snyd: Når vi nu ikke havde fået andet end positiv FeedBack på det første nummer, syntes vi, der manglede lidt kritik. Hvis der blandt læserne virkelig skulle være nogen, som er enige med det stakkels individ, som skulle forestille at have skrevet ovenstående brev, kan jeg kun sige til dem: Læs et andet blad!

**SH.**

## Katalog og demo-diskette om bøgerne til din Commodore 64 og 128



Er du interesseret i emner som:

**regneark,  
måling og styring,  
datakommunikation,  
grafik,  
robotter,  
brugerporten,  
computeren i hjemmet,  
menuer,  
elektronikberegninger,  
grundlæggende  
programeringsteknik,  
- så har Clausen Bøger  
de bøger, du har brug for.**

**Få syn for sagen!**

Benyt bestillingskuponen og få tilsendt gratis katalog og - hvis du er interesseret - en demo-diskette indeholdende program eksempeler taget fra de forskellige Clausen computer-bøger. Ønsker du tillige disketten, bedes du indbetale kr. 20,- til dækning af produktions- og forsendelsesomkostninger.

**JÅ TAK, send mig hurtigt  
(sæt x)**

☐ Clausens computerbogs-katalog (gratis)

☐ Demo-diskette (kr. 20,-)

☐ Beløbet er vedlagt i check

☐ Beløbet er indbetalt på giro 6 40 26 15

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr.: \_\_\_\_\_

By: \_\_\_\_\_

**clausen bøger**

Klosterrisvej 7 2100 København Ø  
01 29 44 22



# JAGTEN PÅ PIRATERNE!

**EKSKLUSIVT:**

## CRACKER-INTERVIEW!

En af hovedideerne bag denne GP SPECIAL er, at alle synspunkter skal frem. Derfor satte vi også alt ind på at arrangere et interview med crackerne selv, og til sidst blev vore anstrengelser belønnet. Selv om affæren var omgivet af et helt utroligt hemmelighedskræmmeri, så vi nærmest følte os hensat til en anden spion-thriller, kan vi nu offentliggøre det eksklusive interview med en af landets førende cracker grupper -

### “BAMIGA SECTOR ONE”:

Det første spørgsmål drejede sig om, hvornår og hvordan gruppen startede.

“Yankee” fra BS1 svarede, at de startede i Belgien i 1986:

- I stedet for at have al softwaren hurtigst muligt, startede vi med at have manualer til alle de avancerede programmer, og kom dermed i kontakt med de store grupper. Vi lærte at cracke, og da først vi mestrede det, blev vi bare større og større. Efterhånden kom der flere og flere divisioner til over hele verden, og på den måde har BS1 “filialer” i USA, Holland, England, Danmark, Grækenland, Italien, Hong Kong og Tyskland. I alt har vi nu ca. 30 medlemmer og gennemsnitsalderen er 21 år.

### “SOFTWAREHUSENE HJÆLPER OS!”

“Hvordan får I fat i spillene så hurtigt?”

- Vi får dem fra folk med tilknytning til softwarehusene. Og på den måde har vi et paradoks: Direktørerne fra softwarehusene tordner op om, at piratkopiering skader branchen, samtidig med at nogle af deres egne folk udleverer kopier til crackerne!

“Hvor lang tid tager det at cracke et spil?”

- Det kan man ikke sætte tid på. Nogle spil er meget nemme at cracke, mens andre kræver væsentligt større talent og tid. Man kan sige, at jo længere tid der bruges på beskyttelsen, des længere tid tager det for os at bryde den. Efterhånden har BS1 knækket over 100 titler.

### “DET DREJER SIG OM PRESTIGE”

Jeg spurgte om, hvorfor de cracker. Er det pga. penge eller prestige?

- Det er helt klart et prestige-spørgsmål. Blandt os danske medlemmer er der ingen, der tjener penge på vores Amiga, idet der er store udgifter til porto, telefon og disks. Så vores politik er at få dækket vores udgifter og derudover at være et så kendt navn som muligt. Men dermed skal det ikke være sagt, at ingen i



*C64 - Cracker fænomenet opstod oprindeligt på 64'eren. Her er det "Danish Gold", der sender sine hilsener ud til andre pirater.*

Danmark tjener penge på piratkopier. Man kan bare tage de folk, der annocerer i Den Blå Avis. Det er ukendte personer, men der er mange af dem, som tjener store summer hver måned, og flere af dem driver det som en uhyre seriøs og professionel forretning. “Hvis spilmarkedet kun bestod af billigspil, ville I så stadigvæk cracke?”

- Disse spil er ret billige, men hvis man ser på kvaliteten af spillene, kan man jo tænke over, om det er billigt eller ej. Ofte er det spil, som man spiller 2 minutter, for derefter at gemme dem væk for evigt. Den billige pris stopper os jo heller ikke, da det for de flestes vedkomme er en prestigepræget handling, som foregår, uanset om prisen 39.85 eller 499 Kr. Der er kun en mulighed for at stoppe os, og det er hele tiden at være et skridt foran med beskyttelserne. Det vil give spillet mere tid på markedet, før det bliver knækket.

### “SUS KAN IKKE GØRE OS NOGET!”

“Men hvorfor gør SUS (Sammenslutningen af Udbydere af Standardprogrammer) ikke noget alvorligt ved sagen?”

- Lovgivningen var før i tiden ikke nær så streng, som det var tilfældet inden for piratkopiering af videobånd. Det er den nu, men nu er det for sent, for hvis den nye lov skulle praktiseres, skulle man i realiteten slæbe langt de fleste ejere af hjemmecomputer for retten. Jeg vil nemlig påstå, at der hos 99% af folkene med hjemmecomputere er piratkopier til stede.

“Er I slet ikke bange for, at I bliver fanget til sidst?”, lød mit sidste spørgsmål.

-Spørgsmålet om, hvorvidt vi bliver fanget, er svært at svare på. Vi håber det ikke, da vi altid har ført en lav profil med hensyn til hvem vi er som privatpersoner. De folk, vi har kontakt med, er alle nogle vi selv har opsøgt, og vi har ikke annoceret med salg af programmer eller haft vores adresser i introer.

“Hvad er jeres mål som gruppe?”

- Vores fremtidige mål er at få mere prestige og at møde en masse spændende mennesker med samme hobby som os”. (CS)



## PIRAT-JÆGERNE!

Hvis man idag køber et spil, er det som regel forsynet med et lille klistermærke med følgende tekst: "Dette EDB-program er beskyttet efter ophavsretsloven. Ulovlig kopiering vil blive retsforfulgt". Denne korte, men klare besked er underskrevet af SUS - Sammenslutningen af Udbydere af Standardprogrammer. Vi besluttede os til at aflægge SUS et besøg for at høre DERES syn på piratproblemet.



Advokat Niels M. Andersen fra "SUS" fører an i kampen mod piraterne.

FOTO: Kaj Lund Hansen

SUS har sekretariat hos advokatfirmaet Berning og Schlüter (nej, ikke DEN Schlüter) (godt!!., -red.), der har til huse tæt på Østerport Station i København. Jeg havde forinden aftalt tid med advokat Niels Andersen, som leder kampen mod crackerne, og en tidlig morgen begav jeg mig afsted...

Jeg trådte ind i de imponerende omgivelser, og meldte min ankomst i receptionen. Der gik et kvarter, hvorefter advokaten dukkede op. Da vi havde hilst pænt på hinanden, viste han mig ind i sit eksklusivt møblerede kontor, og gav mig fire ark papir. "Her vil du garanteret finde svar på alle dine spørgsmål", forsikrede han, før han igen forlod mig.

Mens jeg sad og ventede i hans kontor benyttede jeg lejligheden til at se nærmere på papirerne...

SUS blev stiftet i 1985 af en gruppe softwareudbydere. De ville opnå en bedre beskyttelse af deres rettigheder, og advokatfirmaet "Berning og Schlüter" blev altså valgt som sekretariat.

Sammenslutningens arbejde består for det meste i at lave klistermærker som førnævnte, og at udsende advarselsbreve til folk, som mistænkes for at overtræde loven om ophavsret. SUS har indtil videre udsendt omkring 800 af den slags breve, mens man er gået mere i dybden med ca. 80 pirat-sager. Heraf drejede de 70 sig om spil. I tilgift er der blevet indgivet flere politianmeldelser. Jo, hos SUS sidder man ikke med hænderne i skøddet!

Endelig vendte Niels Andersen tilbage, men hvis han troede at jeg i hans lille introduktions-skrivelse havde fundet svarene på

alle mine spørgsmål, så måtte han snart sande, at GP's journalister er nysgerrige folk!

Niels Andersen tænder en cigaret, og det egentlige interview begynder:

### KAMPEN MOD PIRATERNE

Først spurgte jeg ham, om han virkelig troede, at advarselsbreve var nok til at stoppe den ulovlige piratkopiering?

- Nej, det vil det nok ikke være, svarede han, men et eller andet sted skal man jo starte, og vi har valgt i første omgang at udbrede kendskabet til, at det ER ulovligt at kopiere. Den bedste måde at gøre det på, er gennem dagspressen, mærkater og foldere, så det har indtil videre været vores foretrukne arbejdsmetode.

"Men", spurgte jeg, "- er det egentlig ikke bare en naturlig reaktion, når folk kopierer spil, hvis originaludgaven koster mellem 200 og 600 Kr. En tom diskette koster jo nærmest ingenting?"

- Jo, det er fuldt ud forståeligt, men ikke desto mindre ulovligt. Det er også ulovligt at kopiere videobånd, men her er der mindre prisforskel mellem et blankt videobånd og originalen, end der er inden for computerbranchen. Det er et kæmpe problem, og det er klart at incitamentet for dem der kopierer er kæmpestort. Men derfor er det jo stadigvæk ulovligt.

"Hvad med Den Blå Avis?", spurgte jeg. "Er det ikke efterhånden stedet, hvor piraterne samles. Hvad gør I ved det?"

- Vi har den fordel, at vi kan sende advarselsbreve ud til de pirater, der står nævnt i spalterne. Hvis det så senere bliver konstateret, at de foretager ulovlig virksomhed, så kan de i hvert fald ikke senere påberåbe sig, at de ikke vidste, at det de gjorde var ulovligt. Mange underskriver også en erklæring om, at de vil stoppe deres pirateri, og vi går ud fra, at man holder hvad man lover.

Med hensyn til, om man kan stoppe den ulovlige reklame, så har vi gentagne gange opfordret Den Blå Avis til ikke at indrykke annoncer, som indeholder udbud af ulovlige EDB-programmer. Vi havde også en aftale med avisen, men Den Blå Avis har efter vores opfattelse ikke fulgt aftalen, og så har de et administrativt problem, idet damen, der sidder og tager imod telefonbeskeder, ikke kan skønne, om det er lovlige eller ulovlige programmer. Efter denne smøre, spurgte jeg om ikke der var en sammenhæng mellem piratkopiering og de høje priser på software. Vil det ikke hjælpe, hvis man sætter spilpriserne ned?

- Der er helt sikkert en sammenhæng, og specielt på spilmarkedet.

Her regner man med, at kun 5% af de spil, der er ude hos forbrugerne er originale. Resten er piratkopier. De 5% skal så tjene de andre 95% ind, og det gør de knapt nok idag. Man kan sammenligne det med sortseere. Licensen ville også blive billigere for os, der betaler, hvis sortseerne meldte sig og betalte. Hvis den nuværende situation fortsætter, er jeg bange for, at nogle softwarehuse vil gå fallit.

"Er billigs spil så vejen frem?", spurgte jeg, men det mente Niels Andersen ikke, for som han siger:

- Tomme disketter er jo stadig langt billigere end 35 Kr.

Men hvad så med kodeord i manualerne?

- Nej jeg tror heller ikke, at det er en tilstrækkelig løsning. Vi har set eksempler på crackere, der om nødvendigt har kopieret hele manualer. Det er en vej at gå, men ikke en endelig løsning.

Hvordan går det til, at crackerne kan få fat på spillene, flere måneder før de kommer ud i forretningerne?, spurgte jeg.

Niels Andersen var overbevist om at de kom fra det land, hvor de var produceret, og at crackerne fik deres medsammensvorne i udlandet til at sende dem til Danmark. Derimod mente han ikke, at der var hold i Bamiga Sector 1's påstand om, at soft-



warehusene hjælper crackerne (se cracker-interviewet).

“

## STRAFFEN

Men hvor stor er straffen for piratkopiering egentlig?

- Teoretisk set er strafferammen efter loven helt op til 1 års ubetinget fængsel, og så ellers nedefter. Den mildeste straf er selvfølgelig en eller anden form for bøde. Det er klart, at hvis vi skal op og tale om fængsel, så skal der være tale om meget svære krænkelse. Strafferammen er for så vidt i orden, men vi håber at domstolene vil bruge den lidt mere alvorligt - i hvert fald i de store sager. Og så må du jo ikke glemme, at udover dommen, skal piraten betale en erstatning, som godt kan være langt større end den fortjeneste han har fået. Hvis piraten f.eks. har haft en fortjeneste på 100.000 Kr, så kan man roligt regne med at spilfirmaerne har haft et tab på 500.000 eller mere. De penge skal piraten betale.

“Men hvordan bærer man sig ad med at straffe en 9-årig knægt, som dyrker cracking i sin fritid?”

Niels Andersen tænkte sig lidt om.

- Det er rigtigt, at han ikke kan få bøde eller komme i fængsel, men jeg mener stadigvæk, at han via sine forældre kan blive pålagt et erstatningskrav.

## HJÆLPER CRACKERNE COMPUTERFIRMAERNE?

Jeg spurgte den professionelle piratjæger, om ikke hardwareproducenterne i virkeligheden havde glæde af piratmarkedet.

Kunne Commodore f.eks. sælge så mange computere, hvis ikke der lå så mange gratis pirat spil og ventede på de kommende computer-ejere?

- Det vil jeg ikke udtale mig om. Det eneste jeg ved er, at Commodore helt klart er interesseret i et lovligt marked, selv om de sælger computere. De har ihvertfald meldt sig ind i SUS for at bekæmpe pirateriet.

“Men er det ikke bare udadtil, at de er nødt til at have den holdning?”

- Nej... Jeg kan kun sige, at Commodore må være interesseret i et lovligt marked. Også på længere sigt. For hvis piratkopieringen fortsætter, så vil mange softwarefirmaer som sagt gå ned og hjem.

## KAN PIRATKOPIERING STOPPES?

Til sidst spurgte jeg Niels Andersen, om det efter hans mening er realistisk at tro, at piratkopiering nogensinde kan stoppes.

- Nej, AL kopiering kan ikke stoppes. Men de store firmaer vil nok før eller siden finde nogle tekniske indretninger, der kan gøre det sværere. Vort ambitionsniveau her i SUS drejer sig heller ikke om at stoppe al kopiering, men mere om at stoppe SALGET af de ulovlige piratkopier. Lykkes det, vil meget af målet være nået. Men der vil nok altid være en lille hård kerne, der kopierer fra ven til ven, eller måske bare indenfor familiens fire vægge. Og dem kan vi sikkert ikke stoppe. (CS)

## PIRAT-BESKYTTELSE

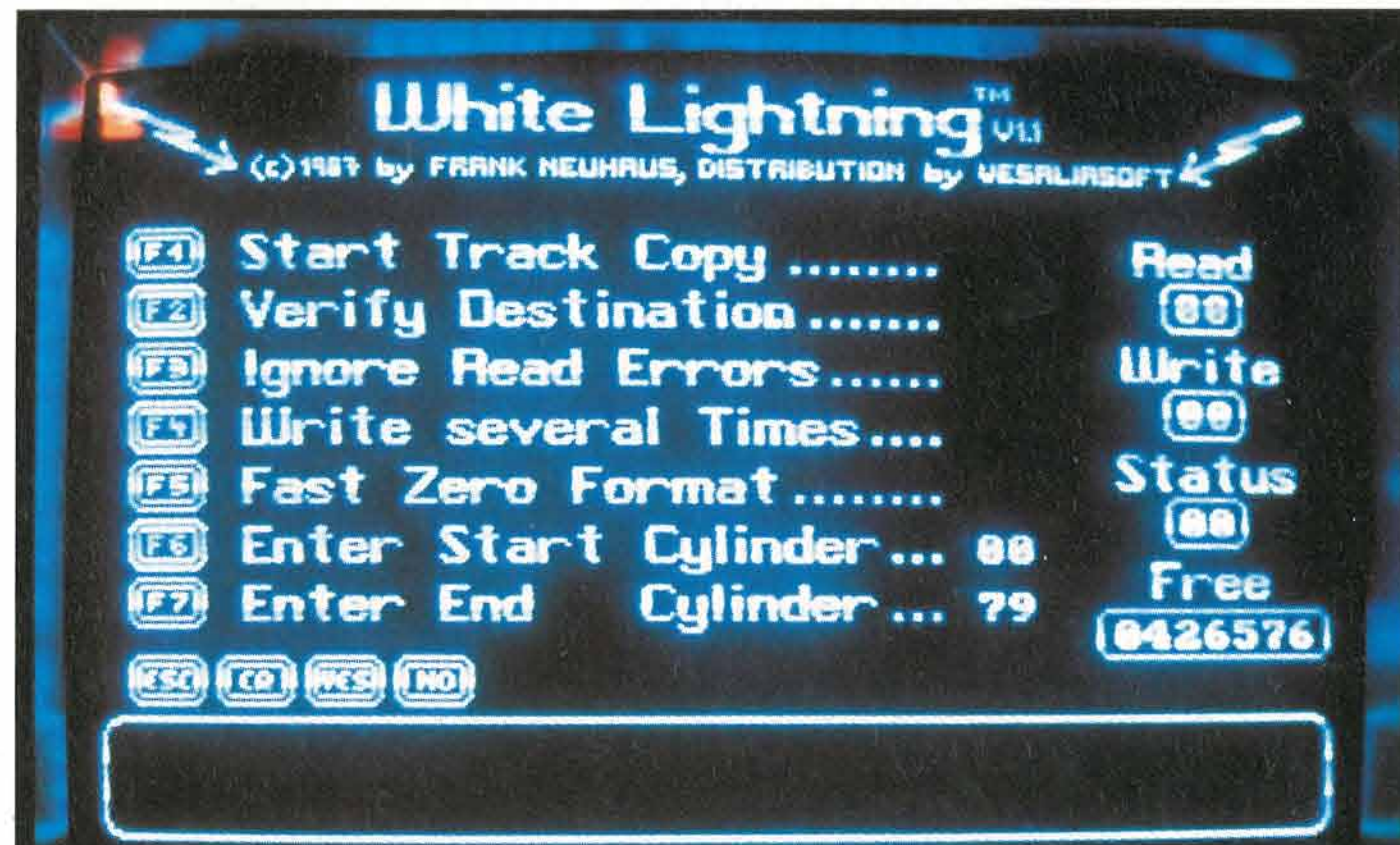
Softwarehusene har fra første færd gjort hvad de kunne for at sætte crackerne grå hår i hovedet. Det er efterhånden blevet til mange forskellige sikringsmetoder, men ingen af dem har været “ultimate”

\*Noget af det første man så på de store maskiner, var donglen. Det var en samling chips støbt ind i gummi, der så skulle anbringes i userporten. Uden den kunne programmet ikke fungere, men den var dyr at fremstille, man kunne ikke bruge en normal emballage og metoden var ikke fejlfri.

\*I starten havde de fleste computerfreaks kun båndoptager. En måde man kunne beskytte båndene på, var turboload, der også havde den fordel, at programmet loadede hurtigere ind. Programmet bliver gemt på bånd som lydsignaler, og fungerer på meget store hastigheder, hvor maskinen har svært ved at “tygge” det. Derved bliver det sværere at pille ved programmet. Men crackerne ændrede bare på loadningshastigheden, og udnyttede fejlene.

\*Diskteststationerne blev mere og mere udbredte, så kopibeskyttelser som “the hidden field” (“det skjulte område”) blev udviklet. “The hidden field” ligger på disketten på steder, der ikke kan kopieres med et normalt backup-program. Uden disse områder kan spillet ikke fungere.

Men endnu engang fandt crackerne en løsning: De udviklede kopiprogrammer, der kopierede HELE disketten.



AMIGA - “White lightning” er det program, de fleste Amiga - ejere bruger, når der skal kopieres crackere spil!

\*Noget af det nyeste man er begyndt på, er “novelle-beskyttelsen”. Firmaer, som f.eks. Rainbird lægger rutiner ind i spillet, der beder spilleren om at indtaste en speciel kode, der står et eller andet sted i brugsanvisningen. Men om nødvendigt kopierer crackerne brugsanvisningen, eller ændrer slet og ret programmet, så computeren tror, at ALLE inputs er korrekte.

\*Et andet system - “Lenslok” - er udviklet af Telecomsoft. Det virker på den måde, at man i starten af programmet skal læse nogle specielle tegn på skærmen gennem en særlig linse, og skrive hvad man ser. Der er forskellige linser til hvert spil, men problemerne er de samme som med donglen - plus det kedelige faktum, at folk med briller, ikke kan bruge dem!

Så indtil videre er “den perfekte beskyttelse” ikke opfundet: Hver eneste gang softwarehusene fornyer sig, har crackerne en løsning i baghånden. (CS)



## AFSLØRING:

## "JEG BLEV TAGET AF SUS!"

## - Ex-pirat taler ud:

Det var den 28. april 1988. Klokken var tre om eftermiddagen og solen skinnede fra en skyfri himmel. Jeg sad netop og hyggede mig foran min Amiga, da det pludselig bankede på døren. Udenfor stod 4 mænd - klædt ulasteligt i jakkesæt og slips. De præsenterede sig som repræsentanter fra SUS, nærmere betegnet to fra software-distributøren PCS, en advokat fra advokatfirmaet "Berning & Schlüter" samt en dommer fra den lokale dommervagt. De ville meget gerne have lov til at komme indenfor og snakke lidt med mig...

- Arrghh!, så er det sket, tænkte jeg. SUS har endelig fået slået klørne i mig.

Okay, de kommer så ind og forklarer, at de for næsten et år siden har købt 2 piratkopierede spil af mig gennem "Den Blå Avis". Senere hen har de modtaget en liste fra mig med mindst 60 crackede programmer, som alle kunne købes for en beskeden pris. Det kunne jeg jo ikke så godt benægte, men enhver der har set lidt film, ved at man ikke skal udtale sig mere end højst nødvendigt. Jeg nægter derfor at svare på nogetsomhelst.

Da dette åbenbart ser ud til at genere dem en hel del, spørger de, om jeg ville have noget imod, at de kiggede sig lidt omkring.

Selvfølgelig ville jeg have noget imod det, men det ville de sikkert være ligeglade med, så de får lov til "at kigge sig lidt omkring", hvilket for dem betyder at de endevender hvert et skab og hver en skuffe.

Da de finder hele 18 piratkopierede spil (som alle er ca. 6 måneder gamle i pirat-verdenen), giver de sig til at skrive serienumrene på mine computere op!

- Hvorfor nu det?, spurgte jeg overrasket..

- Jo, svarede de, når vi nu får dig idømt en bøde på mellem 30 og 50 tusinde kroner, så kan vi altid tage computerne som en slags afbetaling. Groft ikke?

Endelig går de så, og så snart de havde lukket døren efter sig, startede "jungletrommerne" selvfølgelig. Mange pirater graver deres "skat" ned i forhaven, og holder lav profil. I en uges tid...

Vi springer et par måneder frem, hvor vi efter megen brevudveksling (fra dem til mig!),

bliver "enige" om et forlig, hvor jeg slipper med en bøde på knapt 7000kr., og dermed er sagen lukket. Det kunne jeg godt affinde mig med, idet min piratvirksomhed på det tidspunkt havde indbragt mig et 5-cifret overskud..

- Og så kunne jeg iøvrigt takke min skaber for, at mænd i jakkesæt åbenbart ikke bruger øjnene. For midt på mit bord lå der faktisk 2 invitationer til copy-parties rundt omkring i landet...

- ANONYM -

... Tiger Road ★ Grandprix ★ Blasters ★ Mega Zoom ★ Shoot out ★ Osv. ★ 90 min. kvalitetsbånd kr. 60,- ★ 20 disksider kr. 90,- ★

C-64 spil på bånd m/bla. Hell for Leater, Fox Right-Back, Opr. Wolf, Chicago's 30+, Seilens lows, Mad Mix, Atura, 5th Gear The Race, Against Timer. Ingen demo'er. Incl. kvalitetsbånd, kr. 90,-

C-64 spil på bånd med bla. Micro Soccer, Mini-golf, Readhead, King of Chicago, Robotron, Live and let die, Western fighter, Soldier of lighth, Road duels, I.H. Soccer. Kr. 90,- incl. kvalitetsbånd.Tif

C-64 spil 20 disksider m/de nyeste spil bla. RAMBO 3+, M.MADNESS, OPR. WOLF, ROGER RABBIT, DOUBLE DRAGON, SUPERSPORT, F-18, SDI, HELLI FIGHTER, E.H.Soc., DRAGON SLAYER++ o.m.a.Kun kr.135,- incl.disk

C-64★Robocop,Tin Tin,Street Cat,Ajax,Metal gear,Rising sun,King of Chicago,SDI,Black Tiger, Nive Domber,Menace,Live and let die,Lock on t.Image,Aigina Pron. osv. 20 disk kr. 90. Evt. ind.ab m/60 disk

Com.64 Tiger Road ★ Robocop ★ King of Chicago ★ Tin Tin ★ SDI ★ Grand Prix ★ R-TYPE ★ Pocket Ranger ★ Gladiator ★ Plac

Den blå avis bugner efter sigende med piraternes annoncer. Men spalterne nærlæses af SUS.

FOGEDRETEN  
4600 KØGE

FS/48 nr. 1526 og 1527 /88

28/4 -88

Embedets navn

Fogeden har i dag efter begæring af

Adv. Niels M. Andersen, Hf. (01) 42 21 66 for

Sammenslutningen af Udbydere af  
Standardprogrammer

for en restskyld, der nu med omkostninger er 51.535,- kr., registreret og under forbehold af trediemands bedre ret foretaget udlæg til rekvirentens fyldestgørelse gennem forauktionering i

1. 18 piratprogrammer, udtaget i m.a. rpl 8617
2. Computer urtek Commodore Amiga, best. af  
1) Computer, Xu 4000409 N
3. 2) "Hus", T4082328
- 3) Tastatur MT 0030232
- 4) Farveskærm T4 01616011159

De udlagte genstande vil kunne sælges ved tvangsauktion efter 4 ugers forløb fra i dag, såfremt den anførte restskyld med tillæg af eventuelt senere påløbne omkostninger ikke forinden er berigtiget.

Indsigelser mod foretagelsen må inden 4 uger rettes til fogeden eller gøres gældende ved anke eller kære.

Salg, pantsætning eller andre dispositioner over de udlagte genstande i strid med udlægshaverens ret vil kunne medføre straf- og erstatningsansvar.

Ved henvendelse til dommerkontoret angående denne sag bedes meddelelsen medbragt.

Finn Haargaard  
fm.

Statens indkøb C 11

Efter ransagningen fik piraten e tildelt dette ubehagelige dokument...



AMIGA - Cracker demoerne er fyldt med nye opfindsomme måder at skrive scroll - tekster på. Her er det dog gået lidt ud over læseligheden.



EKSKLUSIV REPORTAGE:

## NÅR CRACKERE SAMLES!

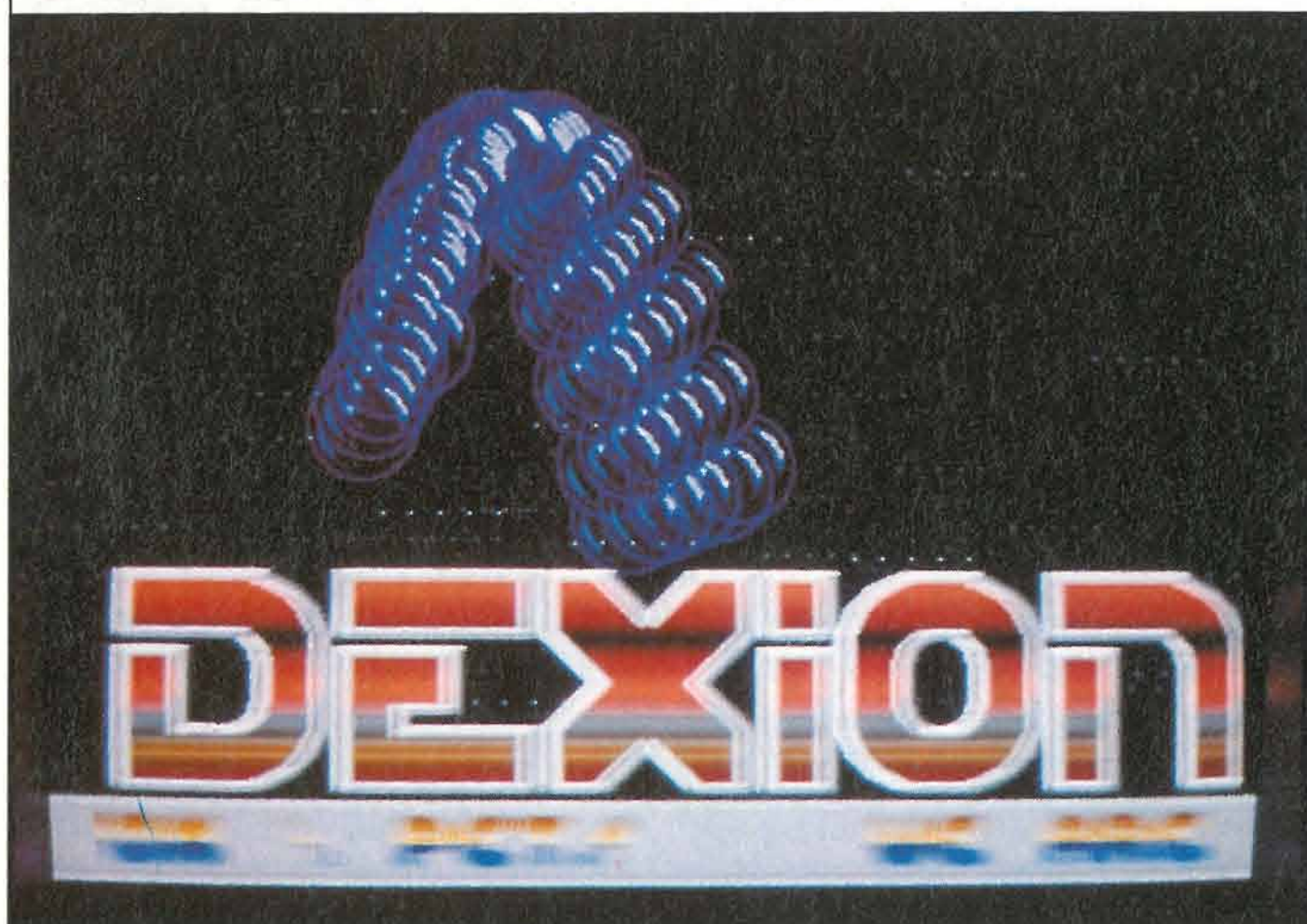
**Uanset hvad man mener om piratkopiering, må man nok erkende, at det er blandt crackere, at de mest entusiastiske computerfreaks skal findes. Af og til holder piraterne store sammenkomster - de berygtede "copy parties" - hvor de hygger sig med hinanden og deres computere, og konkurrerer indbyrdes om, hvem der kan lave de flotteste demoer.**

I en regnfyldt weekend imellem d. 11-12 februar gik startskuddet for årets første Copyparty. Bag dette arrangement stod crackergupperne Bamiga Sector One (se interview andetsteds i denne artikel) og The Warfalcons, som til dette særlige formål havde lejet et 2400 kvm. stort areal på Fredericia Gymnasium. Her kunne de omkring 250 deltagere uden større problemer opstille deres medbragte vidunder-maskiner. Endvidere var der sørget for et video-lokale, hvor man kunne gå hen og nyde så kendte titler som Die Hard og Willow, hvis tiden skulle falde én for lang. Det får næsten det til hele til at lyde alt for godt til at det kunne være sandt. Men det var det.

At dette copyparty fra starten skulle vise sig at blive noget helt enestående, var tydeligt at se på den store tilslutning af crackere fra ind- og udland. I løbet af et par timer var de 2400 kvm. pakket med opstemte freaks, og det varede da heller ikke længe før største parten af de medbragte Amigaer udsendte en summen af velkendte toner fra alle de populære spil - herunder International Karate +, som i løbet af det kommende døgn skulle vise sig at drive de fleste til vanvid.

Samtidig begyndte musik-komponisterne og deres soundtrackere (et musikprogram, der anvendes meget i crackerkredse, -red.) at udsende den ene surverøne komposition efter den anden.

Udover at plage vore trommehinder, blev musikken også brugt i de demoer, som de forskellige grupper sad og knoklede med.



AMIGA - En skærm fra DEXIONS vinder-demo.

### Bamiga Sector one (DK) & The Warfalcons

On behalf of Bamiga Sector One (DK) & The Warfalcons we invite you to one of the most unique computer parties ever !!!

We have rented 2400 square meters equipped with tables, chairs etc. The only thing you have to bring is your computer, cables and a sleeping bag. There's lot's of space to sleep on, and besides this there is a video room, and it will be possible to buy cheap beer and orange.

We will make a demo competition with fine prizes for the best demos. The first prize will be a 5 1/4 inch disc-drive, the second prize a 3 1/2 inch disc-drive and the third prize will be 50 blank 3 1/2 inch discs.

Only demos that haven't been released yet can take part in the competition, but also demos not made at the party can compete. Only one demo from each group and no more!!!

The place is located in Fredericia nearby the railway station (1 km) and near the European highway which is 100 km from the German border, and 100 km from Esbjerg, where the groups from England will arrive.

Because of the nice prizes in the demo competition, and the rent for the place, you will be charged for DM 15 or DKR 50 at the entrance.

Date : 11-12 february 1989

Time : 11:00 am

Place : Fredericia gymnasium  
Nørrebrogade 88  
Fredericia  
Denmark

Signed

Bamiga Sector One (DK) & The Warfalcons

Sådan ser invitationen til et copy-party ud.

Bamiga Sector One og The Warfalcons havde nemlig til denne særlige lejlighed arrangeret en demokonkurrence, hvor de tre bedste demoer blev belønnet med flotte præmier: en 5.25" diskettstation til den bedste, et 3.25" drev til den næstbedste og 50 stk. disketter til den tredjebedste. For at kunne deltage i konkurrencen skulle man lave en demo inden kl. 2.00 søndag morgen (det blev senere rykket til kl. 6.00). Dog var det også tilladt deltagerne at bruge demoer, de havde lavet hjemmefra - bare de ikke tidligere havde været "udsendt".

Jeg tror aldrig jeg har set nogen knokle så hårdt med deres computere som disse crackere gjorde det. Det var en hård nat for de stakkels programmører, men sikke nogle resultater de kunne fremtrylle med deres Amiga.

Nu var det dommerkomiteens tur til at blive sat på en hård opgave med at bedømme hvilke af de 12 deltagende demoer, som skulle løbe med førstepræmien og den velfortjente ære som det giver, at have lavet copyparty'ets bedste demo.

Efter en lang votering kunne Bamiga Sector One og The Warfalcons udpege vinderen, som blev "DEXION"'s mega-demo, fyldt med masser af flot vectorgrafik.

Nu lyder det måske som om, at det eneste, der foregik på partyet var de forskellige gruppers kamp om at lave den bedste demo, men der foregik faktisk mange andre ting.

Som navnet copy-party siger, er det noget med at kopiere crackede spil og programmer. Dette party var da heller ingen undtagelse - overalt, hvor man befandt sig, sad folk og spillede og kopierede på liv og løs.

Da jeg havde gået og lallet rundt i et stykke tid, og set på hvad der foregik rundt omkring, faldt jeg plusdelig over et spændende program hos brugergruppen Red Sector - nemlig en trainer-disk



til Dragon's Lair. Traineren virkede på den måde, at man ved at boote Red Sectors trainer-diskette og så bagefter indsætte det originale Dragon's Lair (som det endnu ikke er lykket for nogen at cracke) kunne opnå evigt liv i spillet. Dette må da siges at være en dejlig ting, hvis man har ofret omkring 700 Kr. på spillet, og man så sidder fast på en level og ikke kan komme videre.

De fleste har nok en forestilling om at computerfreaks er drenge, og dette party var da heller ingen undtagelse. Ud af ca. 250 deltagere var der kun repræsenteret 3 fra det lidt bedre køn. Jeg kunne da heller ikke dy mig for at snakke med en af dem. Min udkårne blev en sød pige fra Holland med det eksotiske cracker-navn "Mandy Girl" alias Jolanda - 20 år. Hun fortalte mig, at hun var med i en Hollandsk brugergruppe ved navn "The Dream Team", hvorfra hun for to år siden mødte to drenge. De blev hurtigt enige om at danne en gruppe sammen. Jolanda har over 100 kontakter, som hun bytter med rundt omkring i hele verden, men ikke en eneste af disse kontakter er piger.

Nu blev jeg for alvor nysgerrig efter at høre, hvor meget tid og hvor mange penge Jolanda bruger på denne - for en pige - noget specielle hobby. Med et lidt flovt smil fortalte hun, at hun bruger omkring 5-6 timer hver dag på at holde sine kontakter ved lige og udforske nye horisonter på sin Amiga, hvor det er demoerne der har hendes største kærlighed. Herudover har Jolanda et fast arbejde på et hjem for handicappede personer.

På den måde får hun råd til sin hobby, for som hun siger: - Det er dyrt at være vild med computere!

Det hænder da også, at der er knaphed på penge, og hvad gør man så?

- Man indrykker bare en annonce i den lokale avis, hvor man tilbyder cracket software til billige penge, og derved er hun godt

kørende igen for et stykke tid. Jeg spurgte, om hun ikke var bange for at blive snuppet, men hun grinede bare og sagde, at i Holland findes der ingen lov mod piratkopiering, hvilket jo straks forklarer, hvorfor der findes så mange crackere i Holland. Nogen der overvejer at emigrere?..

Som et afsluttende spørgsmål spurgte jeg Jolanda, hvorfor hun tager til cyparty. Hendes svar var meget kortfattet:

- Jeg tager til cyparty for at møde alle de søde drenge som jeg bytter med, og så samtidig for at have det sjovt!!! (JL)



AMIGA - Endnu et billede fra DEXIONS demo. Den hvide ring midt i billedet er en scroll-tekst, som vores kamera ikke kunne fange i farten.

## FREMTIDEN?

**Den form for gruppekopiering, der er beskrevet i denne artikel, har stået på i adskillige år, men hvor står vi nu, - hvad vil piraterne idag?**

Faktisk må man sige at der er færre pirater, og tallet er stadig dalende. Ikke fordi der er flere, som er begyndt at købe originalt software, men fordi crackergrupperne slår sig sammen til færre og færre større grupper, hvor de fleste efterhånden er internationale. Mange af dem, som idag ville være oplagte crackere, bruger heldigvis det meste af deres tid foran computeren på at opfinde nye smarte rutiner, der kan overgå de andres demoer, hvilket jo må siges at være et skridt i den rigtige retning.

Nu er der selvfølgelig stadig dem, der kun har deres computere for at tjene penge på piratkopiering, men spørgsmålet er, om ikke de, der bruger deres computere til et kreativt formål, er bedst stillet i længden. Mange af dem vil nemlig senere have mulighed for at komme til at arbejde med spil i et eller andet softwarehus, eller måske pr. freelance sammen med andre ligesindede.

Hvis man sammenligner Danmark med England, som jo er spillenes Mekka, kan man nogenlunde sige, at vi er der, hvor England var for 10 år siden. Da der efterhånden kun er få (men store) grupper tilbage, er det svært at gøre sig bemærket i crackerverdenen, men til gengæld er det lige før, at der begynder at ske mange ting inden for spiludviklingen i Danmark.

Man kunne forestille sig, at det inden for nogle år ikke ville være så spændende at være den største crackergruppe, når man måske i stedet kunne være det mest succesrige softwarehus! Se

blot på unge initiativtagere som "Future Games" og "The New Electric Generation", som allerede har opnået omtale i adskillige danske datablade, hvilket er mere end mange crackergrupper har formået.

Selvom mange softwarehuse nok vil komme og gå, er det alligevel på tide, at vi danskere åbner øjnene for, hvad vi faktisk kan præstere med vores computere, og udnytter det på en ordentlig måde, så vi måske en dag kan rejse os som et land med en blomstrende spilindustri, og ikke, som nu, blive omtalt i den engelske datapresse for vores utrolige piratkopiering. (KB)



AMIGA - Billeder som dette, viser at mange crackere virkelig har check på grafik. Man spekulerer på, hvad der kunne komme ud af det, hvis piraterne i stedet begyndte at lave deres egne spil...



# NINTENDO POWERPLAY

*Tusindvis af danske familier hygger sig allerede med verdens bedste TV-underholdning: NINTENDO TV-SPIL.*

*Der findes ingen andre, der kan tilbyde en så perfekt grafik og så intelligente spil som Nintendo.*

*Spilleglæden overgår alt andet på markedet, selv "computerfreaks" må overgive sig! På midtersiderne kan du se et udvalg af de spil, som allerede findes, og dem som snart kommer. Nintendo TV-Spil er forberedt til alle*

*mulige former for ekstra tilbehør, og en del af dette vil findes på markedet om kort tid. Bl.a. to forskellige nye joystik med mange finesser, der gør det endnu sjovere at spille. Nintendo er ene om at tilbyde de sidste højteknologiske underholdningsmuligheder, og udviklingen stopper ikke for Nintendo!*

*Nintendo startpakken indeholder: Playbox, to joystik, spillet Ice Climber samt adaptor og antennestik.*



## NINTENDO BASISENHED

*Playboxen er hjernen i systemet. To helt specielle "microchips" udviklet af Nintendo giver en perfekt grafik og lynhurtig reaktion fra joystikkene. Det er let at skifte spil og maskinen er frontbetjent. På siden er udgang for antennekabel til monitor samt audio/video. Playboxen er forberedt for fremtidig tilbehør.*

*Nintendo's joystik findes ikke bedre. De er lette at betjene, ligger godt i hånden, og alle nødvendige funktioner kan betjenes fra joystikket.*



# ZAPPER LYSPISTOL

Nintendo har med en helt ny lyslederteknik fremstillet en pistol, der kræver stor præcision og træfsikkerhed af spilleren. Hele familien kan hygge sig med at skyde lerduer og gå på andejagt i spillet DUCK HUNT. Lege politi i spillet HOGAN's ALLEY, være cowboy i spillet WILD GUNMAN, og i et 24 timers eventyr som hemmelig agent i spillet GUMSHOE. Zapperpistolen er TOP UNDERHOLDNING! Startsettet består af en Zapperpistol samt spillet DUCK HUNT.



# ADVANTAGE POWER JOYSTICK



Nye spil udvikles, og disse stiller større og større krav til spillerne. Dette har Nintendo løst ved at udvikle to helt nye joystick, som er hurtigere og mere præcise. ADVANTAGE POWER JOYSTICK er helt nødvendigt for den øvede og kræsne spiller for at kunne opnå den maximale underholdning. Finesser som autoskydning og slowmotion gør det lettere at klare de svære spil.

# SUPER CONTROLLER



Joystick med styrepind som enkelt monteres på håndkontrollen. Godt for dig som er vant til at spille med styrepind. Giver hurtigere reaktion og mere præcise manøvre. Introduceres i 1988.

# FAMILY FUN FITNESS



Family Fun Fitness trimmåtte er en ny måde at spille på, og samtidig komme i topform. Trimmåtten kan KUN bruges i forbindelse med spil, der er specielt udviklet til denne. Trimmåtten virker som joystick, og du bruger kroppen til at styre med. Startsettet består af trimmåtte med to vendbare sider samt spillet ATHLETIC WORLD med 5 forskellige spillemuligheder.

# ELECTRONIC FUN

Tlf. 06 94 63 33

Rätten till ändringar förbehålles.



# KONSOLLERNE KOMMER!

Europæerne er forvirrede over dem. Amerikanerne er vilde med dem. Japanerne tjener en formue på dem. I alle tre lande ser optimisterne dem som spil-teknologiens fremtid, mens de mere pessimistiske opfatter dem som enden på computer-æraen.

Det, vi taler om, er naturligvis spille-konsoller. Konsollerne har på det seneste taget hele computerbranchen med storm, og denne "konsolrevolution" berører alle, der interesserer sig for elektronisk underholdning. Her er kendsgerningerne.

For at få en bedre forståelse for konsol-revolutionen og dens følger, er det nødvendigt at vide lidt om konsollernes historie og spil-markedets udvikling. Som du sikkert ved, så startede de elektroniske spil i arcade-hallerne med Ataris "Pong". Dette, verdens første computerspil, blev udviklet af Nolan Bushnell i samarbejde med Gene Lipkin. Bushnell er idag fabrikant af elektronisk legetøj, mens Lipkin netop har sluttet sig til Microprose, hvor han er i fuld gang med at udvikle en helt ny arcade-maskine. Men den revolution, som disse to herrer startede dengang med "Pong", er stadig i fuld gang.

Folk var helt vilde med de nye video-spil! De ville have flere af dem, og de ville have dem med sig hjem i dagligstuen. Atari (og andre) begyndte derfor at producere små, transportable spille-maskiner, der blev solgt for godt 1000 kr. Hvis man sluttede dem til sit TV, kunne de køre et rom-baseret program - tennis, break-out eller noget tilsvarende. Disse tidlige konsoller opnåede en enorm popularitet, men de havde een stor ulempe: De kunne kun spille eet spil, og desuden kunne de kun køre i sort/hvid. Industrien svarede igen ved at introducere nye, forbedrede udgaver, som havde farver, og som kunne spille et lille udvalg af forskellige spil - enten ved at man trykkede på en

knap, eller ved at man udskiftede en lille ROM-cartridge. Udviklingen kulminerede med de første Atari-spilkonsoller, som med tiden opnåede en ret stor opbakning fra uafhængige spilproducenter, som f.eks. Activision.

Firmaer som Atari og Activision tjente svimlende summer i denne - konsollernes gyldne æra. Gene



PC ENGINE - DRUNKEN MASTER er et spil, der virkelig viser, hvad PC ENGINE kan udrette: Kæmpe - prites'ene er detaljerede og fuldt animerede.

Lipkin fortalte mig forleden om en sjov episode fra dengang: Han havde besøgt Paris i sin ferie, da han spontant besluttede sig for at købe en Ferrari - kontant.

Derpå kørte han den ud til lufthavnen og tog den med hjem til Amerika - som håndbagage!

## Revolutionen fra Japan

Denne fornøjelige situation blev



Er spille-konsoller fremtidens familie-underholdning?

imidlertid vendt fuldstændig på hovedet, da de billige hjemme-computere pludselig begyndte at spire frem. Først Sinclair's ZX81, senere Commodores Vic 20, og da ZX Spectrum kom til, begyndte industrien for alvor at få øjnene op for det potentielle marked for computerspil.

I løbet af kort tid havde computer-boom'et trængt konsol-

fandt sted i Japan, og det er nok tvivlsomt om noget tilsvarende kunne forekomme andre steder i verden. Japanerne har altid haft en forkærlighed for action-spil, som konsollerne jo er særlig velegnede til, og de manglede noget hardware at spille på. Udover PC-standarden havde man nemlig kun MSX computerne, som, på trods af hardware-sprites og rimelig lyd, led af en alt for sløv grafik-behandling.

Men uanset årsagerne til denne konsol-eksplosion, så nåede rygterne om Nintendos succes i Japan hurtigt frem til vesten.

Britiske og amerikanske firmaer, der havde besøgt den opgående sols rige, vendte hjem med historier om japanske konsolfirmaer, der i bogstaveligste forstand var blevet begravet under enorme bjerge af penge.

Og eftersom disse historier dukkede op, netop som vestens computerspil-industri stod overfor en alvorlig krise, blev de naturligvis modtaget med en meget stor interesse.

Konsol-spøgelset havde atter vist sit billige, nemme, men ret uintelligente hovede...

Alligevel gik der lang tid, før noget videre skete. Gennem hele 1987 havde Nintendo så travlt med at tilfredsstille det japanske publikum, at de kun fik tid til at eksportere ca. 500 konsoller til udenlandske entusiaster. På samme tid introducerede Sega

lerne helt i baggrunden, og sådan fortsatte det lige frem til 1986, hvor Nintendos nye "Family Entertainment System" pludselig slog igennem i Japan. Og for brugerne var helt hysteriske med de nye konsoller. Japanerne købte 7 millioner maskiner, og et enkelt spil - Super Mario Brothers - opnåede nærmest kult-status med et salg på over 350.000 eksemplarer.

Det er nok værd at notere sig, at dette pludselige konsol-boom



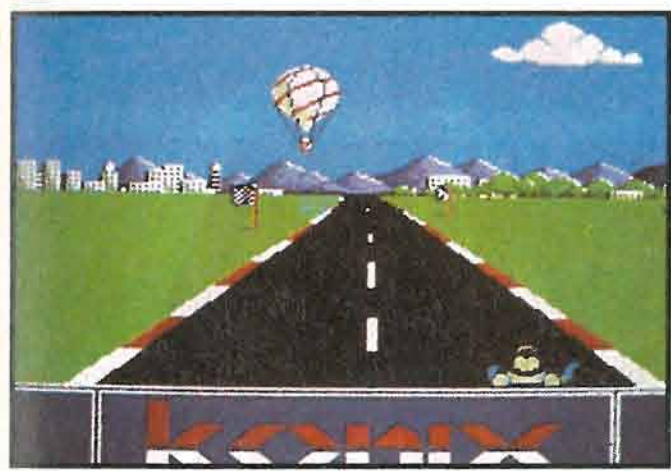
en konkurrerende maskine, der solgte i adskillige millioner eksemplarer, men dog ikke nær så mange som Nintendo. Mens resten af verden havde nok at se til med deres computere, købte Japanerne den ene konsol efter den anden.

Først da konsollerne for alvor havde etableret sig som det vigtigste elektroniske underholdningssystem i Japan, begyndte Japanerne at lede efter nye markeder i udlandet.

Nintendo gik ind i USA og, til manges forbløffelse, gentog de deres succes og solgte millioner af enheder. Sega fulgte efter, og opnåede da også en vis succes i Europa, men de var stadigvæk henvist til andenpladsen - efter Nintendo.

## Er computerne truet?

Nu havde computer-industrien i USA og England virkelig fået



KONIX - på grund af sin hurtige grafik og sit specielle design, vil KONIX konsollen være særlig velegnet til 3D simulationer.

noget at bekymre sig over. For selvom nedgangen i spilsalget var blevet vendt pga. den entusiasme, der omgav de nye 16-bit computere, så var der - og er stadig - stor bekymring over hvad konsollerne vil medføre. Og med god grund.

Men hvorfor egentlig frygte konsollerne?

Folk glemmer ofte, at det jo faktisk var en ren tilfældighed, at hjemmecomputerne slog igen- nem samtidig med arcade-video-spillene.

Computerne har aldrig primært været designet til spil, og arcade-maskinerne kan ikke køre tekstbehandling.

I en verden hvor de fleste mennesker arbejder på et kontor og slapper af hjemme, skulle man altså i princippet tro, at konsoller har en bedre fremtid i hjemmet end computere har.

Computerne har også den ulempe, at de er svære at bruge. Indtil den dag, hvor alle datamater har et idiotsikkert operativsystem, som det, i Apple Macintosh, vil de aldrig appellere til det store flertal i befolkningen, der ikke har tid eller mod til at sætte sig ind i noget nyt.

Endelig har computere gennem længere tid haft et dårligt image, idet man ofte har forbundet dem med alle de negative aspekter af den nye teknologi - lige fra stjernekrig til masseopbevaring af personlige data. Det er ikke sikkert at "Store broder" holder øje med os, men han skræmmer i hvert fald mange mennesker fra computerne.

Computere er desuden relativt dyre, hvis man sammenligner dem med andre produkter indenfor underholdningsindustrien. Det er ikke almindeligt at legetøj koster over 3000 kr. Selv stereoanlæg og tv-apparater koster mindre end en god 16-bit computer.

Når man kombinerer alle disse faktorer, forstår man bedre, hvorfor computerne har svært ved at bryde igennem på det store masse-marked. Konsollerne, derimod, har ingen vanskeligheder med at nå ud til de store masser.

## Hvad konsoller ikke kan

Men konsollerne har også sine ulemper. Software leveres enten på cartridge, special-disketter eller "smart-cards". Alle disse lagermedier er meget dyre. Konsolfabrikanten fører desuden en meget streng politik overfor deres produkter, idet de kun sjældent giver andre, selvstændige softwarehuse lov til at producere spil til deres maskiner. Køb en Sega-konsol, og du kan kun spille Sega-spil...

Eftersom konsollerne ikke har tastatur, opstår der også problemer med spil-kontrollen. Alt skal kunne spilles med et joystick og et par knapper. Ingen avancerede role-playing games her. Og når det kommer til stykket, så er konsollernes største fordel - det, at de er dedikerede spille-maskiner - måske også deres største ulempe: De kan ikke udvides.



Nintendo i udlejningsudgaven. Konsollen og de tilhørende spil kan lejes på samme måde som videomaskiner!

## KONSOLLER PÅ MARKEDET...

### Nintendo 8-bit

I Danmark sælges denne konsol som et sæt, der indeholder selve hovedenheden, TV-adapter, to kontroller og et spil ("Ice climber").

**Grafik: 256x240, 52 farver, kun TV**

**Lyd: 3 kanaler, mono**

**Vejl. pris: 1595 Kr.**

### Sega 8-bit

Udover selve konsollen indeholder standardpakken en TV-adapter, to kontroller og et spil på smart card.

**Grafik: 256x192, 64 farver, kun TV**

**Lyd: 3 kanaler, mono**

**Vejl. pris: 1395 Kr.**

### Atari 2600 VCS

Leveres med et joystick, TV-adapter og 5 spil på cartridge.

**Grafik: 160x192, 16 farver, kun TV**

**Lyd: 3 kanaler, mono**

**Vejl. pris: 599 Kr.**

### NEC PC Engine

Denne konsol fås i øjeblikket kun i Japan og USA. Systemet skulle efter sigende være det mest avancerede, der kan fås i dag (med undtagelse af Sega Megadrive).

**Grafik: 320x256, 512 farver, TV eller monitor**

**Lyd: 6 kanaler, mono.**

**Vejl pris: Endnu ukendt.**



De to store konkurrenter indenfor 8-bit konsollerne: Sega og Nintendo.



## Fremtiden

Så hvad vil der nu ske? Vil konsollerne tage over? Er der plads til både konsoller og computere på spilmarkedet? Vil computerne holde stand?

Det er kun et spørgsmål om tid, før nogen producerer en computer, specielt skabt til underholdnings-formål. I det øjeblik computer firmaerne indser, at deres maskiner skal have bedre operativ-systemer, at de mere skal markedsføres, som under-

holdningsværktøjer end som computere (på det punkt gør Commodore et glimrende stykke arbejde med Amigaen), og at priserne skal sænkes - så vil computerne atter virke attraktive for massemarkedet.

Hvad folk ofte glemmer er, at konsollerne jo rent faktisk er - computere. De er bare bedre designet og markedsført specielt til underholdningsbrug.

Steve Cooke og Søren Bang Hansen

## KONSOLLER PÅ VEJ...

Hvis du troede at konsoller bare var små, kedelige bokse, der spillede Pong, så tog du fejl. Mange af de maskiner, der bliver lanceret i løbet af 1989 er virkelig fantastiske!

### Sega Megadrive

Denne 16-bit konsol slår Amigaen med flere længder! Den har en 68000 CPU, der kører på 8Mhz, og som støttes af en 4Mhz Z80-processor. Megadrive kan vise 64 farver på samme tid ud fra en palette med 512 farver. Lyden er i fuld FM stereo, og grafik-behandlingen er superb, idet man uden besvær kan flytte store sprites hurtigt rundt på skærmen. Og hvorfor slår den så Amigaen?... I Japan koster den kun 1000 Kr!!

### Konix-konsollen

Denne konsol, som er udviklet i England, bliver egentlig først udgivet senere på året, men Games Preview er som altid to skridt foran, og i vores HOTLINE sektion kan du læse mere om denne interessante maskine.

Jeg har selv talt med en af de få softwareudviklere, der faktisk har set prototyperne, og herfra forlyder det at maskinen er "langt bedre" end både Amiga og ST. Spillene vil blive udgivet på disketter, og de vil ikke komme til at koste mere end almindelige computerspil. Konsollen dukker op i engelske forretninger engang i efteråret, og prisen bliver 149 engelske pund.

### ST-Konsol

Senere i år vil Atari udgive en konsolversion af Atari ST. Hardwaremæssigt vil den være identisk med Atari ST, bortset fra at den hverken vil have tastatur eller disk-drev. Eksisterende Atari ST-software skal overføres til cartridge, før det kan køre på den nye konsol.

### Commodore-Konsol

Commodore arbejder i øjeblikket på en konsol, som efter planen skal introduceres senere i 1989, men der er en del modstridende rygter om, hvilken type det bliver. Nogle siger at Commodore-konsollen vil være bygget op omkring Amigaen, mens andre skyder på Commodore 64, hvilket i givet fald ville give den nye maskine en helt enorm softwarebase af billige spil.

Vi ringede til John Zinck, Commodores direktør i Danmark, men hans eneste kommentar, da vi fortalte ham om Commodore-konsollen, var et overrasket "NÅ!". Vi vender tilbage med flere oplysninger, så snart vi (og John Zinck) får dem...

### Nintendo 16-bit

Nintendo arbejder på en ny 16-bit konsol, der skal konkurrere med Segas Masterdrive. Endnu ved ingen, hvordan den vil se ud, eller, for den sags skyld, om den nogensinde kommer til Europa!

## KONTROL-METODER...

Konsolproducenterne har hele tiden travlt med at opfinde nye kontroller til deres spil. Lys-pistolen er en gammel favorit, mens tre-dimensionelle briller er et mere moderne påhit.

Disse briller har glas, der indeholder flydende krystal, så computeren skiftevis kan spærre udsynet for højre og venstre øje. Når skærmen samtidig skifter mellem to billeder - et der viser synspunktet fra det højre øje, og et fra det venstre, opnås der en (noget flimret) 3D effekt. Alle tiders for landskabs- scrollende shoot-em-ups!

Af andre usædvanlige kontrol-metoder kan nævnes "track-balls" (der nu er gået af mode), og joysticks med flere skydenapper, som dem, man f.eks. får med Segas Masterdrive. For når det kommer til stykket, så SKAL man have et eller andet særligt, der kan erstatte det manglende tastatur...



Denne infrarøde pistol til Nintendo konsollen er et eksempel på de alternative kontrol - metodert il konsol - spil.

## STEVE COOKE - HVEM ER HAN?

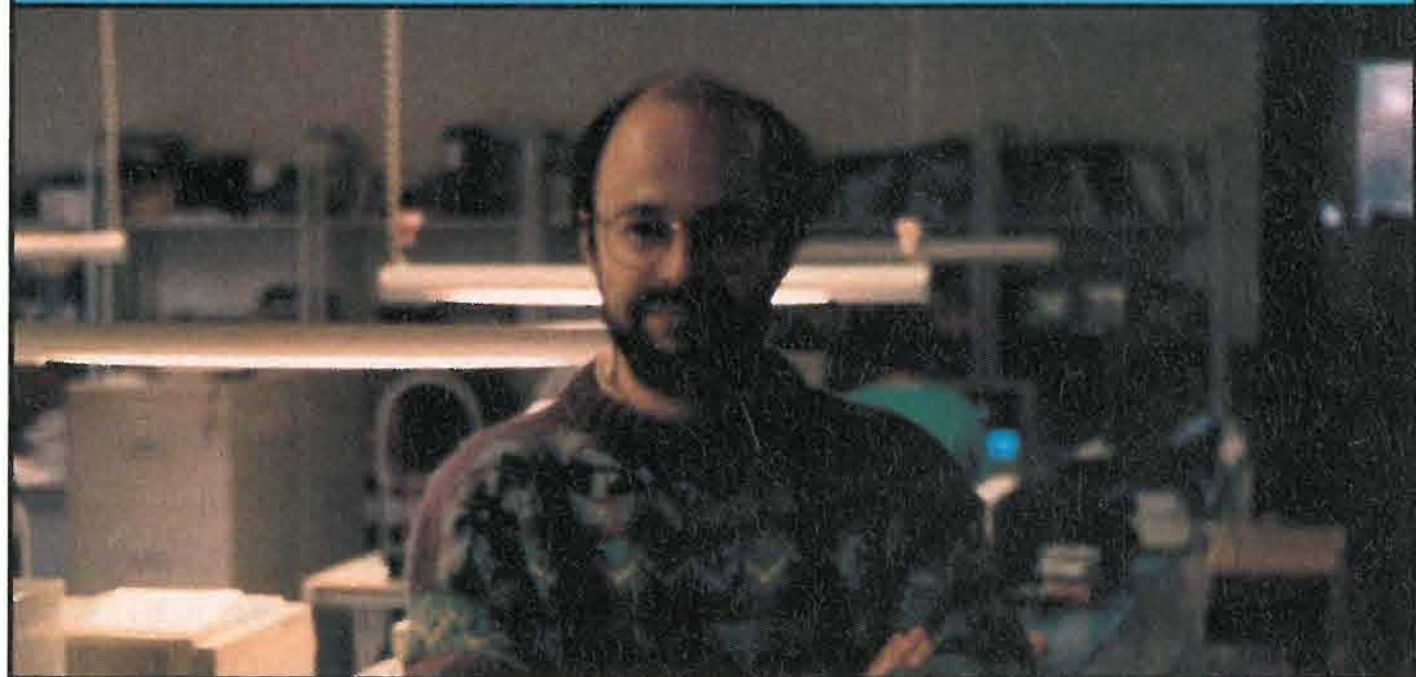
GP's Englands-korrespondent er ingen hr. hvemsomhelst, så vi syns lige vi ville give jer allesammen en nærmere præsentation af ham.

Af profession er Steve manuskript-forfatter, og han har i tidens løb skrevet adskillige teaterstykker og film, der har været vist i det engelske national-teater og i BBC-TV.

Steve er uden tvivl kendt af de fleste som "The White Wizard" - den berømte troldmand, som gennem en årrække skrev adventuresiderne i det engelske blad Zzap!

Steve har desuden været redaktør for det ansete blad ACE (Advanced Computer Entertainment), hvor han stadig skriver adventure sektionen under dæksnavnet "The Pilgrim".

Men derudover bruger han sin tid på at holde Games PREVIEW's læsere informeret om alt det nye, der sker indenfor elektronisk underholdning.







# SPILANMELDELSER!

Velkommen til GP's store test-sektion, der som altid er tæt pakket med anmeldelser af de nyeste spil til alle de populære computere.

Games PREVIEW er det eneste blad i Danmark, der giver ALLE versionerne af et spil en selvstændig bedømmelse. Vi mener nemlig ikke, at spillene altid er de samme på forskellige computere - hvilket også afspejler sig i vore anmeldelser.

Takket være vores "kasse-system" har ALLE glæde af GP's anmeldelser - uanset hvilken computer du har. Og så kan du jo samtidig følge med i, hvad der

sker på de andre maskiner. Dette er til uvurderlig hjælp, hvis du overvejer at skifte til en anden computer.

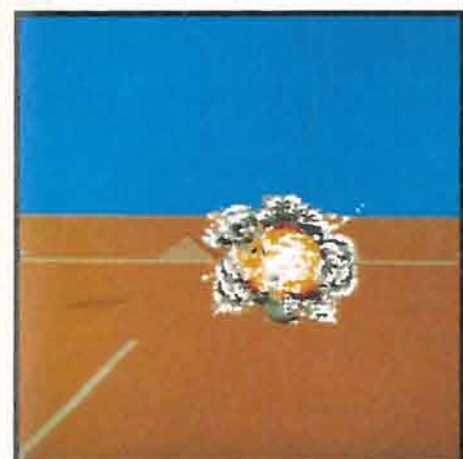
Og hvis du f.eks. har en Amiga, kan du bruge mange af C64 anmeldelserne som



anmeldelse (af praktiske grunde) er skrevet af een medarbejder, kan du være sikker på, at GP's spil-anmeldelser giver dig en ærlig og ret færdig bedømmelse. Hver måned.



GOLD GAME gives kun til spil, der ligger milevidt over gennemsnittet, og som hører hjemme i en klasse helt for sig selv. EJNAR er... ja, vi må desværre konstatere, at vi indtil nu har set betydeligt mere til EJNAR's grimme fjæs, end vi har set til det skinnende GOLD GAME, men det siger vel lidt om markedet, som det ser ud i øjeblikket. I Games PREVIEW slipper ingen softwarehuse ustraffet fra at sende et møg-spil på markedet. EJNAR truer i kulissen...

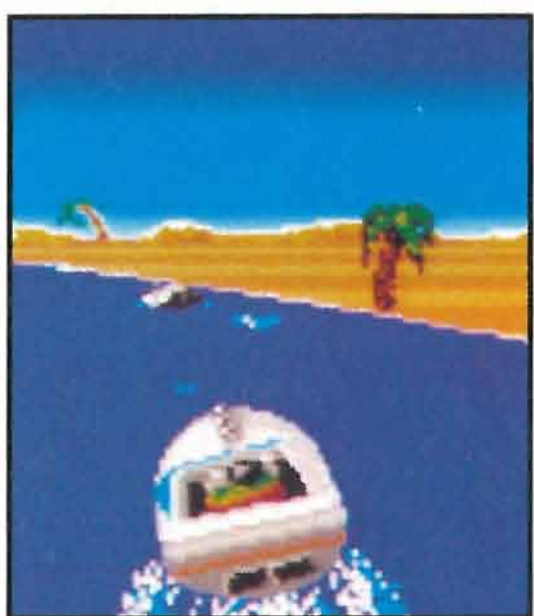


en slags "appetitvækker" til Amiga versionen. Når Amiga-udgaven så kommer, laver vi en AMIGA-UPDATE af spillet, så du hurtigt kan

checke hvordan DIN version er faldet ud. Vi har valgt at gøre nogle af anmeldelserne lidt kortere denne gang, så vi kan få

plads til endnu flere spil. Faktisk er det et lille stykke Danmarkshistorie, som du i dette øjeblik sidder med i hænderne: der har ikke på noget tidligere tidspunkt været så mange spil-anmeldelser i et dansk computerblad!

Men nok så vigtigt er det jo, at anmeldelserne er pålidelige! Games PREVIEW nøjes ikke med at lade een enkelt person teste et spil. Alle spil bliver set af mindst 3 personer, så selvom den færdige



## SPECIAL PRISER

Ind imellem sker det, at der kommer et spil, som virkelig skiller sig ud fra den store masse. Enten fordi det er super-hyper godt, eller også fordi det bare er så bund-elendigt, at det grænser til det latterlige! Derfor har vi indført "GOLD GAME" og "EJNAR".



## POINT SYSTEMET

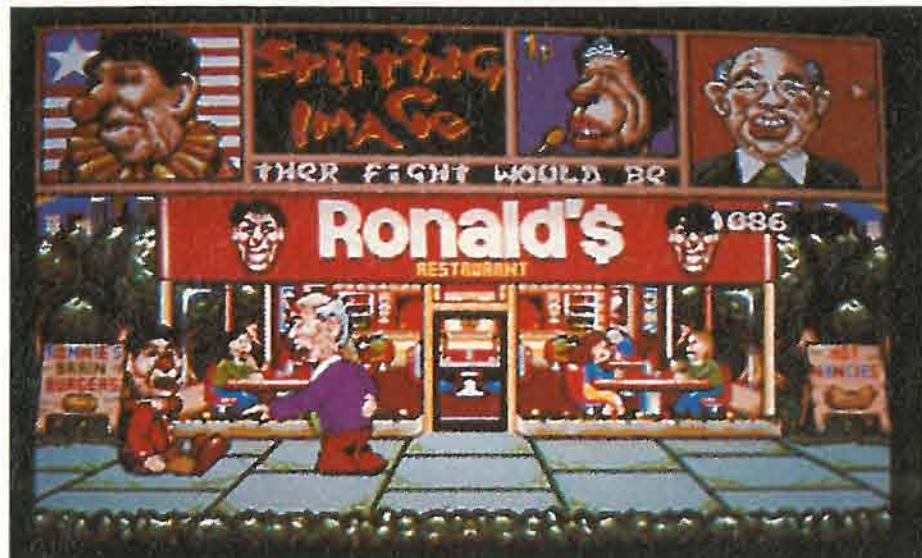
Her får du et hurtigt overblik over, hvad vi mener med de forskellige karakterer:

- 10 % : Bvaaaaadrrrr!!
- 10- % : JAK!!!...
- 20- % : Under lavmålet!
- 30- % : Meget dårligt
- 40- % : Dårligt
- 50- % : Ikke bemærkelsesværdigt
- 60- % : Kan gå an...
- 70- % : Rimelig godt
- 80- % : Godt!
- 90- % : Helt fantastisk godt!
- 100% : Science fiction



# DUMME DUKKER!

**SPITTING IMAGE**  
Domark



**AMIGA** - "Gorby" har efter en hed og unfair fight fået skovlen under stakkels Ronnie.

Det længe ventede Spitting Image spil fra Domark er langt om længe dukket op. Men alt i alt er spillet en oplevelse, som vi godt kunne have været foruden!

I starten af spillet skal man påtage sig rollen som en ud af seks verdensledere.

Valget står mellem Thatcher, Reagan, Gorbachev, Khomeini, Paven og Botha. Ideen er nu, at man skal vinde over alle de andre ledere i regulær slåskamp, idet en af de seks ellers vil overtage hele verden (frygtelig tanke).

I realiteten er Spitting Image et regulært kampspil, men for at peppe det hele lidt op har programmørerne indlagt en masse, mere eller mindre usmagelige, tricks. Et af pavens mere specielle slag består f.eks. i, at en nonne kommer frem fra sit skjul under hans

dragt, og langer modstanderen en over benene. Ved at trykke på "0" tasten, kan man desuden få hjælp fra en kompagnon, der kommer ind på skærmen og udfører en eller anden original kamphandling mod modstanderen.

Men når man først een gang har grinet af de forskellige perversiteter, blegner spillet hurtigt. Det er alt for simpelt og ikke særlig spilbart i længden.

Søren Bang Hansen

## ANDRE VERSIONER

Det er vores pligt at oplyse, at spillet også fås til Atari ST (Kr 359), Amstrad (179/269) og Spectrum (179). Køb det på eget ansvar!



**AMIGA** - Fru Thatcher er her (som i det virkelige liv) midt i en strid med Irans Ayatollah Khomeiny.

## AMIGA Kr. 359.-

Der er gjort et stort nummer ud af titelsekvensen, som byder på flere sjove animationer og en virkelig iørefaldende intro-melodi. Figurerne i spillet er ret store og detaljerede, og stemningen fra TV-serien er klart tilstede.

Men gameplayet er simpelt, og spillet bliver hurtigt kedeligt.

Grafik	82%
Lyd	81%
Gameplay	20%
OVERALL	40%

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 229.-

Figurerne består af små, ukendelige sprites, og der skal en meget god fantasi til, før man føler sig hensat til TV-serien. Lyden er lidt bedre, men i sin helhed er også 64-versionen alt for simpel og ensformig i sin opbygning.

Grafik	50%
Lyd	65%
Gameplay	18%
OVERALL	33%

## AMIGA UPDATE:

**SPACE HARRIER**  
Elite

**Kr. 349.-**

Da Elite for nogle år tilbage besluttede at konvertere arcademaskinen "Space Harrier" til datidens hjemmecomputere (8-bit), var vi nok nogle stykker, der rystede på hovedet. Space Harrier arcademaskinen er nemlig karakteriseret ved lynhurtig 3D grafik og kæmpestore grafik-objekter, der glider rundt på skærmen i lyntempo. Med andre ord: Spildesignet er totalt uegnet til Commodore 64 og lignende maskiner. Amigaen, derimod, er forsynet med en såkaldt "blitter", som gør det muligt at flytte store grafikklumper rundt på skærmen i løbet af no time, og 16-bit udgaven af Space Harrier giver da også et HELT andet indtryk end de gamle udgaver.

Handlingen er stadig den samme enkle: Du styrer en flyvende mand (han er forsynet med en jet-pack) rundt på en 3D scrollende



**AMIGA** - Der skal en sikker hånd og gode reaktionsevner til at manøvre gennem meteorstormen

skærm, hvor han skal forsøge at undgå diverse objekter, der kommer flyvende mod ham. Desuden skal han fyre ildkugler afsted mod forskellige rumskibe osv. I slutningen af hver level møder man så det obligatoriske "end of level monster", som i dette tilfælde er en ildsprudlende drage. Den skal rammes adskillige gange, før den bukker under, og du kommer herefter videre til næste bane, der iøvrigt er nogenlunde magen til den første... Grafikken er faktisk ret suveræn, og 3D effekten er meget glidende udført. Lyden er knap så interessant, men den passer fint til spillet, som i det hele taget må betegnes

som et godt køb, hvis du er vild med hurtige shoot'em ups, og ikke stiller de store krav til avanceret og afvekslende spil-design.

Søren Bang Hansen

Grafik	86%
Lyd	65%
Gameplay	81%
OVERALL	80%

## ANDRE VERSIONER

Space Harrier fås som sagt til alle de kendte 8-bit computere samt til Atari ST.



**AMIGA** - Pludselig dukker en ild-spyende drage op i horisonten!



# VIVE LA FRANCE!

**JOAN OF ARC**  
US. Gold



I Joan of Arc bringes vi tilbage til det femtende århundredes Frankrig. En stor del af landet er besat af englændere, og andre provinser har gjort oprør mod det franske styre. Midt i det hele finder vi dig, kronprins Charles, der skal forsøge det umulige: at samle Frankrig under een fane.



**AMIGA** - Dette kort over Frankrig danner rammen om spillet.

Dit umiddelbare mål er at blive kronet til konge, men først må du befri den engelsk okkuperede kroningsby Rheims. Til dette formål medbringer du en større hær, ledet af den legendariske Joan of Arc, der også lægger navn til spillet. Når du er blevet behørligt kronet, begynder handlingen for alvor.

Kernen i spillet er et kort over Frankrigs provinser som du, lidt i "Defender of the Crown" stil, skal skaffe dig herredømme over. Men først skal du have fyldt de kongelige skatkamre.

Selvfølgelig kan du, som Frankrigs konge, indkræve den årlige høstskat, men det er

ikke altid nok, så du har endvidere muligheden for at brandskatte udvalgte provinser - dog med risiko for oprør. Herefter skal du udruste en hær, der kan bestå af rytteri, bueskytter, fodfolk og morterbatterier. Desværre skal dine soldater have løn HVER måned, og hvis du ikke har den nødvendige kapital, deserterer de uden varsel!

Udover at indtage Frankrig med vold, har du en lang række yderligere muligheder, og det er netop dem, der gør Joan of Arc til noget for sig selv. Hvis en person bliver for farlig, kan du få ham arresteret (eller måske endda snigmyrdet!) for derefter enten at sælge ham til fjenden igen for en rimelig sum, eller slet og ret halshugge ham offentligt. Du har også mulighed for at forhandle på diplomatisk vis og på denne måde løskøbe diverse franske byer plus meget andet, som manualen desværre springer ALT, ALT for let henover.

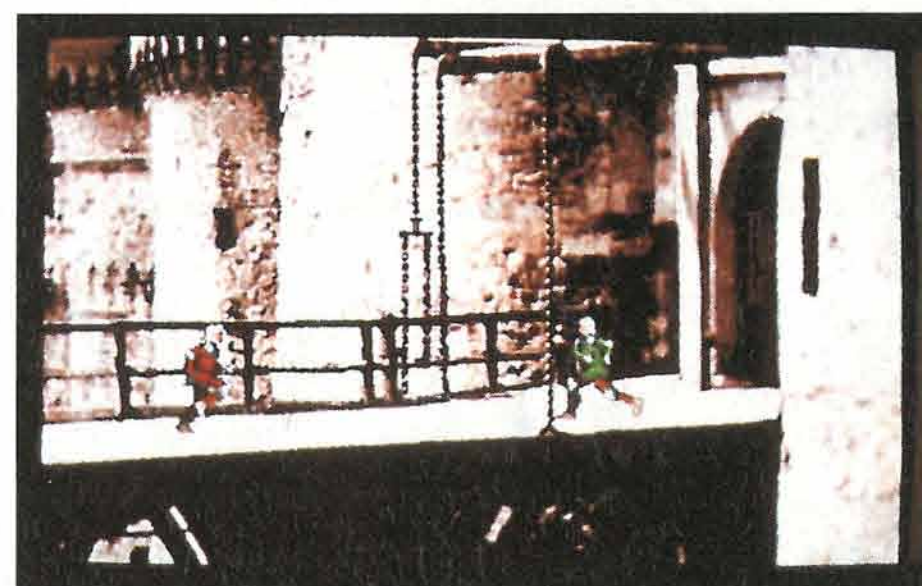
Ganske som i Defender of the Crown findes



**AMIGA** - To hære tørner sammen. Dette er en af de mest originale ideer i spillet.

der i Joan of Arc adskillige actionprægede underspil. Hvis din hær er så uheldig at komme i kamp på åbent land, skifter scenen til et oversigtsbillede af slaget, hvor dine delinger illustreres med et hav af pixels. Her kan du så - via et simpelt menusystem - bestemme din hærs strategi i real-time. Når du skal indtage en by, styrer du en fransk soldat, der bevæbnet med et sværd kæmper sig over vindebroen gennem en sværm af pile og fjendtlige styrker. Her ryger både arme og hoveder, men svært er det ikke. Værre bliver det i "tvekamp på hesteryg", der er et af Joan of Arc's andre underspil. Underspillene varierer fra fængslende (slaget på åbent land) til lettere kedeligt (vindebrosekvensen), men de er alle ret godt lavet. Selve handlingen er LIDT for langsom, men hvis du er en af dem, der fandt Defender of the Crown for simpel, vil du sikkert få meget sjov ud af dette program.

*Jakob Sloth*



**AMIGA** - Dine soldater stormer en fjendtlig borg.

## AMIGA Kr 449.-

Grafikken i Joan of Arc er en flot blanding af digitaliserede baggrunde og normale sprites, hvilket giver en helt speciel effekt. Se selv vore screen-shots. Lyden er desværre begrænset til diverse skrig og en samlet fanfare, der hurtigt vil begynde at gå dig på nerverne.

<b>Grafik</b>	<b>87%</b>
<b>Lyd</b>	<b>71%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>78%</b>
<b>OVERALL</b>	<b>78%</b>

## ANDRE VERSIONER

En Atari ST version til Kr 359.- og en PC version til samme pris skulle være i handelen, når du læser dette.



# GAMMELT, MEN GODT!

## FLYING SHARK Firebird



**AMIGA** - Din dobbeltdækker angribes fra alle sider.

Flying Shark er et af den slags spil, som der egentlig ikke er så forfærdelig meget at sige om. Alle kender jo de lodret scrollende shoot'em ups, hvor man styrer sit fly, rumskib el. lign op og ned og frem og tilbage i et forsøg på at undvige og gøre det af med så mange aliens som muligt.

Flying Shark er en arcadekonvertering, hvor handlingen henlagt til 2. verdenskrig. Fjenderne er i dette tilfælde kampfly, som optræder i alle mulige formationer. Desuden er der tanks, kanonbåde, kanoner og det

sædvanlige mega-monster ved slutningen af hver bane. Her er det bare ikke et slimet rumuhyre du møder, men derimod en kæmpe panservogn.

Hvis du udraderer flyformationerne, får du mulighed for at indsamle nogle ikoner, som giver dig ekstra ildkraft, bonus points osv. Når du ender i en trængt situation, kan du med et tryk på mellemrumstasten udløse en ildkugle, der kredser rundt om dit fly, og udraderer alle fjender, som er så uheldige at befinde sig i skudlinjen.

Noget af det, der først falder en ind, når man sidder og spiller Flying Shark er, at styringen med dit fly faktisk går ret langsomt. Dette er med til gøre spillet sværere, men efter min mening gør det det også sjovere. På den måde har man nemlig en rimelig mulighed for at styre præcist rundt på skærmen, og man undgår de helt store panikreaktioner. Lysten til at se næste level er altid til stede, og Flying Shark er et godt eksempel på en ældgammel spil-ide, som stadig virker.

Søren Bang Hansen

### AMIGA Kr 359.-

Spillet ser ud som om det er konverteret direkte over fra en Atari ST, så grafik og lyd skal der altså ikke hentes mange points hjem på. Når Flying Shark alligevel klarer en 83% OVERALL rating, skyldes det gameplayet, der er lige ud af landevejen, men som alligevel er særdeles fængslende.

Når jeg tænker nærmere over det, kan jeg faktisk ikke komme i tanke om et bedre lodret scrollende shoot'em up til Amigaen end dette.

Grafik	73%
Lyd	70%
Gameplay	83%
OVERALL	81%

### ANDRE VERSIONER

Hvis du synes du kender titlen "Flying Shark" et eller andet sted fra, så tager du ikke fejl. Spillet er forlængst udgivet til alle de populære 8-bit computere. Af nyere versioner skal nævnes ST-versionen, der faktisk er identisk med Amiga-spillet.

# KEDELIG KØRETUR

## WEC LE MANS Ocean



**C64** - Bemærk den ensformige grafik.

Da dette spil for et stykke tid siden kom frem i spillehallerne, vakte det megen røre og begejstring. Udover at have et bevægeligt kabinet, havde arcade udgaven lynhurtig og meget detaljeret grafik.

Hvornår lærer softwarehusene, at man ikke KAN konvertere den slags arcadespil til 8-bit computere? Vi så det med Afterburner og Thunderblade i sidste nummer, og nu er det altså Ocean, der ikke har kunnet nære sig.

Om handlingen i Wec Le Mans kan der ikke siges meget andet, end at det er sømmet i bund og så derudaf. Og selvom denne ide sikkert tiltaler mange, så vil jeg på det kraftigste fraråde læserne at investere i dette spil. Udover at være teknisk dårligt, uoriginalt og

ensformigt, så er Wec Le Mans også totalt blottet for køre-fornemmelse. For blot at nævne et enkelt eksempel, så kan man styre bilen fra højre til venstre, uden at hjulene snurrer rundt.

Hvis du vil have et godt racerspil til din 64'er, så køb Grand Prix Circuit fra Accolade (anmeldt i nummer 1). Wec Le Mans er gabende uinteressant, og ikke værd at spille mere spaltepads på.

Søren Bang Hansen

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-

Grafikken er hurtig, men den er ekstremt ensformig og kedelig.

Faktisk består den kun af grå "fartstriber", som ikke engang bevæger sig særlig flydende. Lyden er også uinteressant og spillet som helhed vidner om en standard, som de fleste af os nok havde håbet, at Ocean for længst havde forladt.

Grafik	34%
Lyd	37%
Gameplay	33%
OVERALL	31%

### ANDRE VERSIONER

Hvis du har søvnproblemer, og har en Amstrad eller Spectrum, så kunne du jo passende købe Wec Le Mans.



# FODBOLD PÅ AMERIKANSK

## TV SPORTS FOOTBALL Cinemaware

Dette er det første spil i en ny serie af sports-spil fra Cinemaware. Sports-simulationer er et helt nyt skridt for det amerikanske softwarehus, der hidtil har holdt sig til action/strategi opskriften, som vi kender så godt fra "Sinbad", "Rocket Ranger" osv. Men vi kan lige så godt vænne os til tanken, for i den kommende tid vil vi komme til at se flere af slagsen - bl.a. et boksespil og et basketball spil.

Men selv om TV Sports afviger fra de andre Cinemawarespil hvad genren angår, så minder det på sin vis alligevel en del om klassikere som "Defender of the Crown". Der er nemlig masser af grafik, og meget af det - f.eks. tilskuerscener, TV-kommentatorer osv. - er kun til pynt.

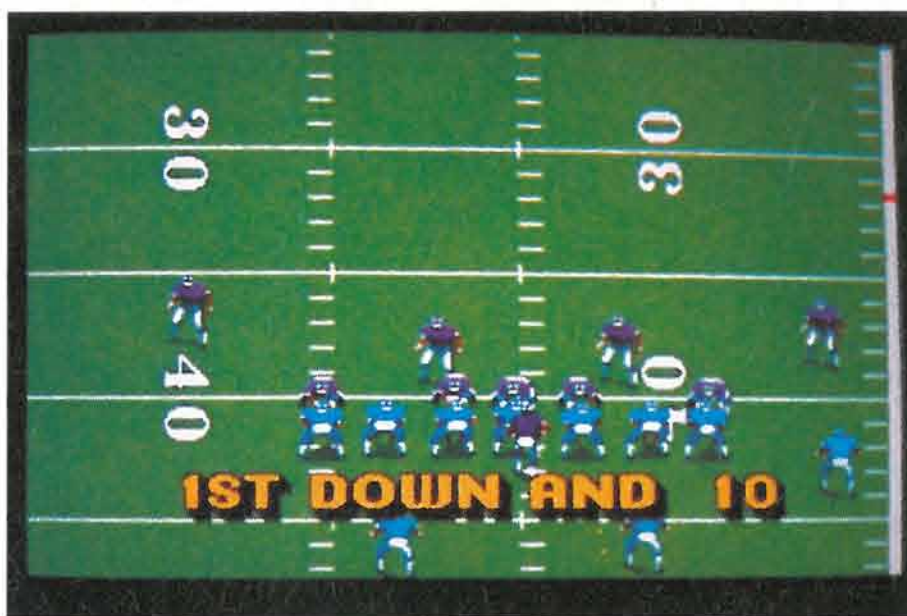
Selve sportssimulationen virker ret autentisk, og kan da også godt virke lidt afskrækkende, hvis du ikke på forhånd kender til reglerne i amerikansk fodbold.

Der er masser af valgmuligheder i programmet, og man kan f.eks. være fra 1 til 28 spillere!

Hvis du kender lidt til amerikansk fodbold, og

har mod på at lære mere om de forskellige taktikker, så kan jeg med god samvittighed anbefale TV Sports Football. Hvis du derimod (som undertegnede) ikke aner det fjernteste om denne særprægede sport, så er dette absolut ikke et spil for dig.

Det hele er smukt udført, men problemet er bare, at Amerikansk fodbold nu engang aldrig har været min livret. Men i hvert fald så lover "TV Sports Football" godt for de næste spil i



**AMIGA** - Som alle andre spil i "Cinemaware" serien er TV sports football grafisk flot og velpræsenteret.

Cinemawares sports-serie.

Søren Bang Hansen

### AMIGA Kr 539.-

Set ud fra et teknisk synspunkt er TV Sports Football et typisk Cinemaware produkt med det sædvanlige overflødighedshorn af flot grafik, musik og sågar digitaliseret tale. Selve sportsspillet virker også meget gennemført, selvom amerikansk fodbold vel ikke ligefrem er det vi danskere normalt interesserer os mest for.

<b>Grafik</b>	<b>93%</b>
<b>Lyd</b>	<b>94%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>87%</b>
<b>OVERALL</b>	<b>86%</b>

### ANDRE VERSIONER

Til efteråret kommer der versioner til PC Kr 539.- ST Kr449.- og Commodore 64 disk Kr 269.-

## C64-UPDATE:

### SINBAD AND THE THRONE OF THE FALCON Cinemaware

#### Disk Kr 269.-

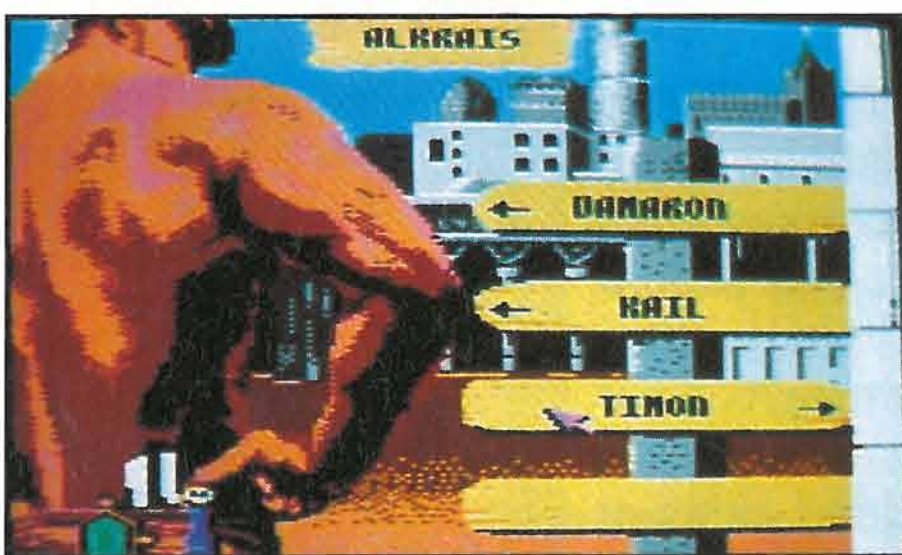
Nu er Cinemaware på banen igen med spillet "Sinbad and the Throne of the Falcon", en 8-bits oversættelse af det populære Amigaspil. Ligesom sin Amiga-forgænger er her tale om et menu- og ikonstyret strategispil med masser af grafik og actionscener.

I spillet overtager du rollen som Sinbad Søfareren, den berømte eventyrer. Kaliffen ligger for døden, og det er på tide at udpege en efterfølger.

Prins Harun lyder som det mest logiske valg, men før kaliffen når at lufte sin mening, sker der noget frygteligt - han bliver forvandlet til en falk! Uden en leder går alt galt, og inden længe befinder Damaron,

regeringsbyen, sig under belejring af den sorte prins og hans hær. Haruns smukke søster, prinsesse Sylphani, ser ikke nogen anden udvej end at sende bud efter sin gamle ven, Sinbad, og overlader byens forsvar og kaliffens ve og vel til ham.

Det gælder nu om, i Sinbads skikkelse, at holde Damaron og finde en måde at hæve falkeforbandelsen på før det er for sent. Hvis



**C64** - "Sinbad" er næsten ligeså flot som Amiga-versionen.

<b>Grafik</b>	<b>89%</b>
<b>Lyd</b>	<b>85%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>84%</b>
<b>OVERALL</b>	<b>87%</b>

### ANDRE VERSIONER

Sinbad har længe været i handelen til Amiga og Atari ST. Men game-playet her er langt mindre flydende end på 64'eren, fordi spillet er en evighed om at load. Når man spiller ST-versionen går det meste af tiden med at bytte rundt på de tre disketter, som spillet kommer på. Amiga-ejere kan nøjes med to disks, men uden ekstra drev er spillet også her en ret

du skulle være så uheldig at komme galt afsted - og det er der rig lejlighed til - så tro ikke, at computeren er villig til at hjælpe dig på ret køl igen. I stedet bliver spilleren kastet ind i et af de mange action-prægede under-spil for der selv at afgøre sin skæbne.

Blandt andet kan du risikere, at dine mænd bliver taget til fange af en grim kyklop (du ved, en af de der hæslige skabninger med kun eet øje), hvorefter du, kun bevæbnet med en primitiv stenslynge, skal befri dem igen. Der er også mulighed for drabelige dueller med mere eller mindre (mest mindre) menneskelige modstandere og meget andet.

Grafikken og lyden i 64-versionen er professionelt lavet, men det havde jeg egentlig også forventet af Cinemaware. Derimod blev jeg glædeligt overrasket over hvor hurtigt spillet var. Selvom der er masser af småloaden og diskette-venden, tager det aldrig så længe, at man når at blive irriteret.

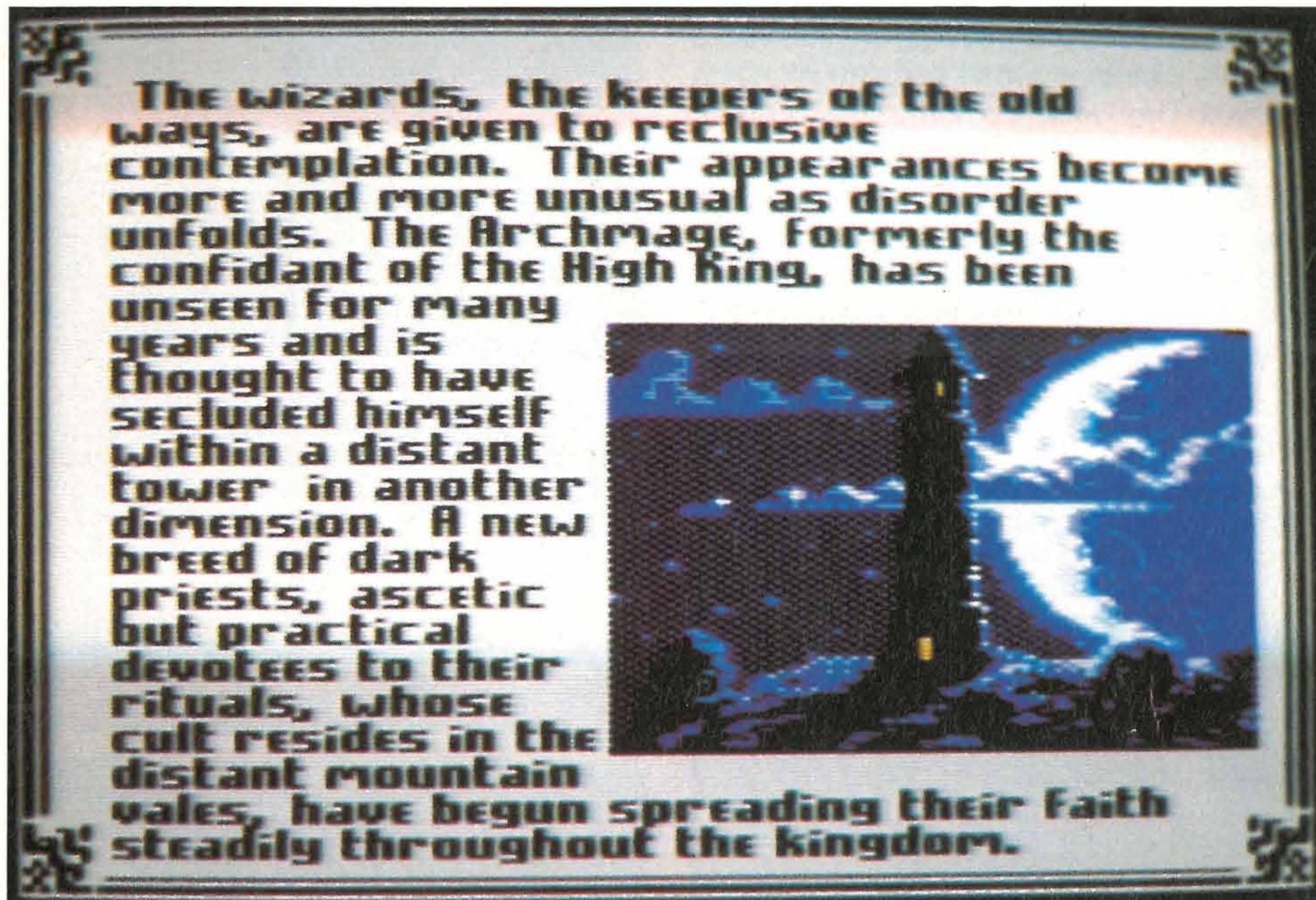
Jakob Sloth



# DE GODE GAMLE DAGE

## TIMES OF LORE

### Origin



C64 - Indledningssekvensen er virkelig imponerende!

For længe, længe siden fandtes der et kongerige. Det var dengang, da mænd var mænd, og jomfruerne brystmål tvang Ekstra Bladet til at indføre en "side 8 OG 9 pige". For folk, der drømmer sig tilbage til den tid (af den ene eller den anden grund), har Origin udgivet Times of Lore.

Spillet foregår i kongeriget Albareth, der vistnok ligger lidt syd for Kalundborg. Landet er kaotisk, og befolkningen har for længst opgivet håbet om fred. De lever i en tid, hvor der ikke er nogen konge på tronen. Landet har brug for en frelser.

Man starter med at vælge, om man vil begynde forfra, eller fortsætte et ældre spil. Hvis man starter forfra, får man kylet en lang indledningssekvens i hovedet. Den består af baggrundshistorien, som er illustreret med flot grafik. For hvert skærm billede er der en ny melodi, som ret effektivt lægger stemningen for dette spil.

Anyway, til sidst skal du vælge din karakter. Der er en ridder, en barbar og - for folk med feminine tendenser - en kvinde.

Du styrer din mand (eller kvinde) med joysticket, og når du vil vælge en kommando, trykker du på mellemrumstasten. Herefter kommer der en hånd frem, som du kan bruge til at vælge de forskellige ikoner med.

Du starter på en kro i hovedstaden Eralan (der er ialt 6 byer), og som i de fleste kroer, er der rygter at hente. Man går rundt og snakker med folk, og så er det ellers meningen, at man skal bevæge sig rundt i det

ganske land, og foretage kirurgiske indgreb på (læs: slagte) forskellige væsener. Andre skal man snakke med. Man får undervejs nye våben stillet til sin rådighed, og man kan også købe nogle syvmile-støvler, så man går hurtigere.

Ude i siden af skærmen er der et flot stearinlys, der viser, hvor meget energi, du har tilbage.

Du kan få fornyet energi ved at drikke nogle "potions", som du får, når du slår nogen (eller noget) ihjel. Lige så vel som du får guld, mad og "scrolls", der dræber alt i din nærhed.

Med i pakken får man et flot kort over Albareth, som hjælper spilleren med at finde rundt. Undervejs får du tildelt nogle missioner, som f.eks. kunne gå ud på, at finde nogle magiske sten, der er blevet stjålet af en gruppe orker. Du opdager selv andre

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-

Indledningsmusikken er ret formidabel til at opbygge den rette stemning, men lyden i selve spillet er ikke noget at råbe hurra for. Grafikken er flot, selvom den til tider godt kan virke lidt rodet. Alt andet lige er der mange timers underholdning at hente i Times of Lore.

Grafik	85%
Lyd	72%
Gameplay	90%
OVERALL	88%

### ANDRE VERSIONER

Times of Lore kommer snart til Amiga og ST (Pris: Kr 539.- Gulp!), og de skærm billeder vi har set tegner særdeles lovende.

Der vil også efterhånden dukke versioner op til Amstrad og Spectrum, men efter hvad GP erfarer er disse versioner ret "ensfarvede" og i det hele taget kedelige at se på.



C64 - Grafikken i spillet kan godt virke lidt rodet og uklar, men den giver spillet en helt speciel atmosfære.

missioner efterhånden, som du lytter til forskellige rygter.

Når du overnatter på en kro, bliver din position gemt på disk, så du til enhver tid kan vende tilbage til spillet. Dette er ikke blot praktisk, men også nødvendigt, idet spillet tager lang tid at gennemføre. Times of Lore er et virkelig spændende spil. Man kan sidde i flere timer, og bare blive ved, og ved, og ved, og...

Peter Normann



# MOTOR MASSAKREN!

## MOTOR MASSACRE Gremlin



AMIGA - Service-stationerne i dette spil minder mere om våben-arsenaler!

Handlingen i Motor Massacre er henlagt til en forhåbentlig fjern fremtid, kort efter at et stort biologisk ragnarok har fundet sted. Katastrofen efterlod ikke mange overlevende og de, der er tilbage klarer sig så godt de kan, i jordens ødelagte storbyer.

Overalt vrirler det med mutanter. Fabrikker er forladte og faldefærdige, og alt er gået i stå. Hver dag er en kamp for livet. En kamp for at skaffe sig mad og andre fornødenheder fra fortidens lagre. Penge er værdiløse, men for mad kan du handle dig til næsten alt. Og midt i det hele sidder altså et stk. superskurk, Dr. A. Noid, der bare venter på at blive slået ihjel. Af dig.



AMIGA - I Motor Massacre er der kun én færdselsregel: Dræb!

For at fange doktoren skal du kæmpe dig gennem 3 byer, den ene mere fordærvet end den anden. For at slippe ud af en by, skal du finde et såkaldt arena-pas i en af de tomme bygninger, for derefter at køre til Arenaen og indskrive dig til det lokale "Motor Massacre" show. Her skal du, uden våben, kæmpe mod



AMIGA - Du løber direkte mod den nærmeste fjende...

horder af andre biler der enten skal mases, skubbes i huller eller udmanøvreres. Hvis du vinder, bliver du transporteret videre til næste by, men ellers... Du starter spillet i en snæver gyde, siddende i en slags pansret mand-skabsvogn, komplet med påmonteret kanon. Herfra kan du - set ovenfra - køre rundt i byens gader i din søgen efter spændende bygninger, hele tiden med et godt øje til de angribende biler.

Hvis du finder et velbevaret hus, parkerer du bilen, trækker din pistol og går indenfor. De fleste fabrikker vrirler med mutanter, men med lidt held kan du - i typisk "Gauntlet" stil - finde nøgler, glemte madlagre og ekstra-udstyr til bilen. Dette ekstraudstyr, der varierer meget fra version til version, kan være alt, lige fra radar over panserplader til missilkastere, der kan gøre livet på gaden lidt lettere.

Een enkelt ting, har overlevet katastrofen, nemlig benzintankene, hvor du for de fundne madvarer kan købe maskinpistoler, brændstof, ammunition og meget andet. Du får brug for det!

Hvis det lykkes dig at overleve byens farer og komme ind i arenaen, skifter du til en mindre bil uden bevæbning, en "RamCar", der på de fleste versioner skal manøvreres rundt på en grim forhindringsbane komplet med miner, skakter og andre fælder.

Og hvis du besejrer Dr. A. Noid? Ja, så er alt jo fryd og gammen...

Jakob Sloth

### AMIGA Kr 359.-

Lyden er ret begrænset, og grafikken er bortset fra enkelte fine detaljer - ikke noget at begå mord for. Til gengæld har Gremlin til min store overraskelse og glæde sørget for både en lækker, følsom bilkontrol og en "save game" funktion, der faktisk gør det muligt at gennemføre spillet! Den eneste irriterende detalje er en lidt mistænksom kollisionsdetektor i bygningerne og arenaen, hvor det er lige lovlig let at falde ud over kanten.

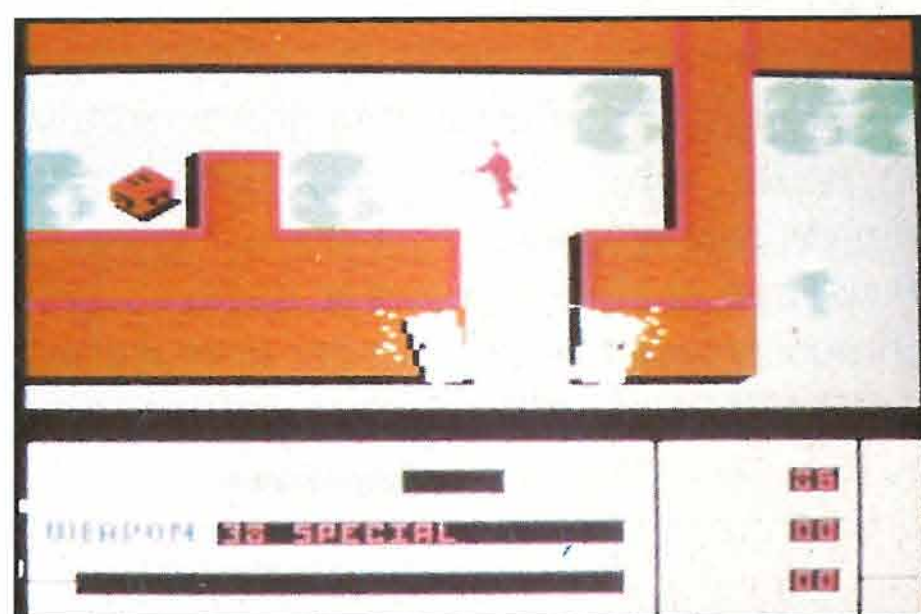
Grafik	78%
Lyd	69%
Gameplay	79%
OVERALL	78%

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-

På 64'eren er arena sekvensen - uvist af hvilke grunde - udskiftet med et veritabelt græsplænerally med MEGET voldelige overtoner. Teknisk er her egentlig ikke så meget at skrive hjem om, men gameplayet er rimeligt, og hænger godt sammen.

Grafik	74%
Lyd	69%
Gameplay	76%
OVERALL	78%



C64 - Du er brudt ind i en stor lagerbygning for at finde nye forsyninger.

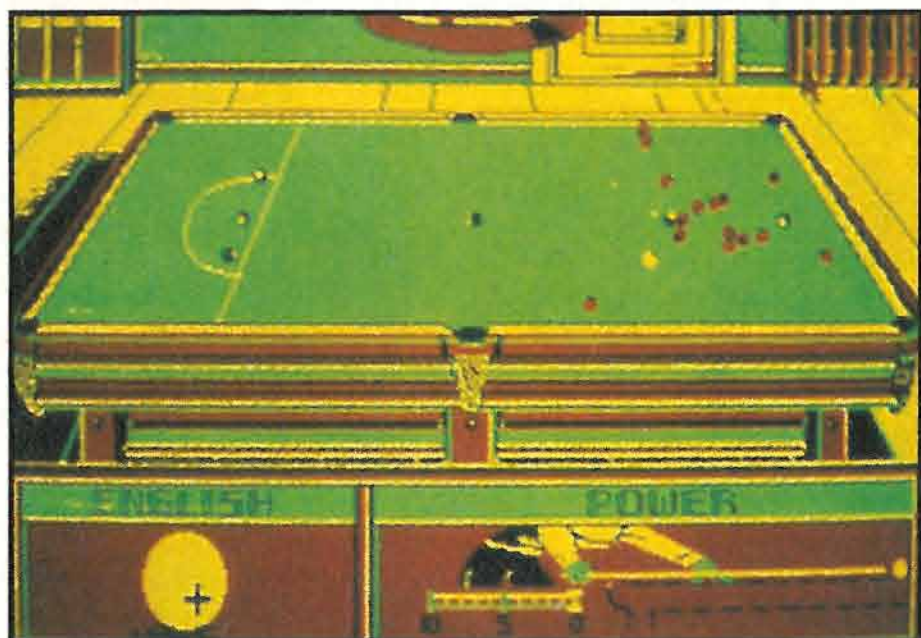
### ANDRE VERSIONER

Fås også til ST, Amstrad og Spectrum.



# GRØNT ER GODT...

## RACK'EM Accolade



PC - Selv i CGA er grafikken klar og nydelig.

Du kridter køen. Tager nøje sigte. Rammer den hvide kugle helt perfekt. Den suser hen over det grønne lærred og rammer 2-ballen. 2-ballen fortsætter og rammer 9-ballen, der styrer direkte mod hullet. Men der er ikke meget fart tilbage... Den er ved at stoppe! Når den det? NEJ!!!! Din modstander smiler overbærende til dig: Kuglen ligger 7 mm fra hullet.

Denne situation stammer naturligvis fra den amerikanske billard variant, pool.

Men pool er slet ikke det eneste spil du kan

udfordre din kammerat i med Rackém. Nej, faktisk har du mulighed for også at vise din kunnen i 8-ball, 9-ball, Snooker eller du kan lave dine helt egne regler! Toppen af kransekagen er ti trickskud, der giver dig muligheder for at lave de mest umulige stød. Lad mig sige med det samme, at der kun er mulighed for at spille to. Her kunne det godt være på sin plads med forskellige computer-styrede modstandere, men du bliver altså nødt til at finde en levende modspiller.

Spillet følger reglerne meget nøje. Du starter med at se bordet fra oven - et meget behageligt syn, da det hele er virkelig flot lavet, og lærredets farve beroliger helt klart synsnerven.

Herefter vælger du hvilken kugle du vil skyde til, hvor på kuglen du vil ramme og hvor meget fart og spin der skal på. Skudet bliver udført, og kuglen går (forhåbentlig) i hul.

I dette udvalg af spil finder man nemt en yndling. Og mit er IKKE Snooker. Mit første bekendtskab med spillet var et åbningsskud der fejlede lidt (ingen kommentarer!), og jeg kom bagud med seks point. Gudskelov

lavede min modspiller også mange fejl, og hvis han ikke klarede alle de tre sidste kugler, ville jeg vinde. ##\_%\_&/&%\_!! (Det gjorde han)

Men det er jo ikke computerens skyld, at jeg ikke er nogen troldmand med en kø. Rack'em er faktisk et godt spil med masser af muligheder.

Christian Sparrevohn

### PC Kr 349.-

Bordet i 3D er temmelig flot. Lyden er også OK med en god efterligning af den underlige "click-lyd", når to kugler rammer hinanden. Alt i alt et flot spil, så kridt køen: Computerbillard er ikke så kedeligt som du tror...

Grafik	82%
Lyd	65%
Gameplay	78%
OVERALL	79%

## PC UPDATE:

### KNIGHT GAMES Mastertronic

Knight Games består af 8 små-spil, der kan spilles hver for sig. Dette er specielt en fordel for dem, der hurtigt udvælger deres favoritspil, og bare kan lide at tage en enkelt dyst, i det de nu er skrappe til. Nu er det bare sådan med Knight Games at de 8 forskellige spil der kan spilles, slet ikke er så forskellige endda.

Faktisk er der kun 2 forskellige spil, nemlig 6 ens kampspil med ændret baggrundsgrafik og andre våben, samt 2 skydespil med henholdsvis armbrøst og flitsbue. Og ingen af spillene er virkelig værd at spille.

En positiv side må være at der er mulighed for 2 spillere, så man kan da altid få lidt sjov ud af at spille mod hinanden, hvis man ellers kan gennemskue figurernes bevægelser.

Animationerne er elendige, og sigtekornet i skydespillene møffer omkring på må og få, også selvom du egentlig prøver at styre det. Til gengæld er baggrundsgrafikken rimeligt pæn, i forhold til mange andre PC-spil, men det er ligesom ikke rigtig nok, når spillet ikke er så ophidsende endda. På lydsiden er der



PC - Både bro og gameplay hænger udover afgrunden.



PC - Stangstive animationer.

### ANDRE VERSIONER

Knight Games er for længst udgivet til alle de gamle 8-bit computere, men heller ikke her er spillet ret meget værd.

heller ikke meget at råbe hurra for. Hvis bare der havde været lidt lydeffekter kunne det måske have hjulpet lidt på stemningen, men programmøren har åbenbart ment at et enkelt "BEEP", fremstillet med CHR\$(7) måtte være nok, når man banker en mand oven i hovedet med et stålsværd på halvanden meter. Sørgeligt ....

Kenneth Bernholm

Grafik	50%
Lyd	5%
Gameplay	40%
OVERALL	35%

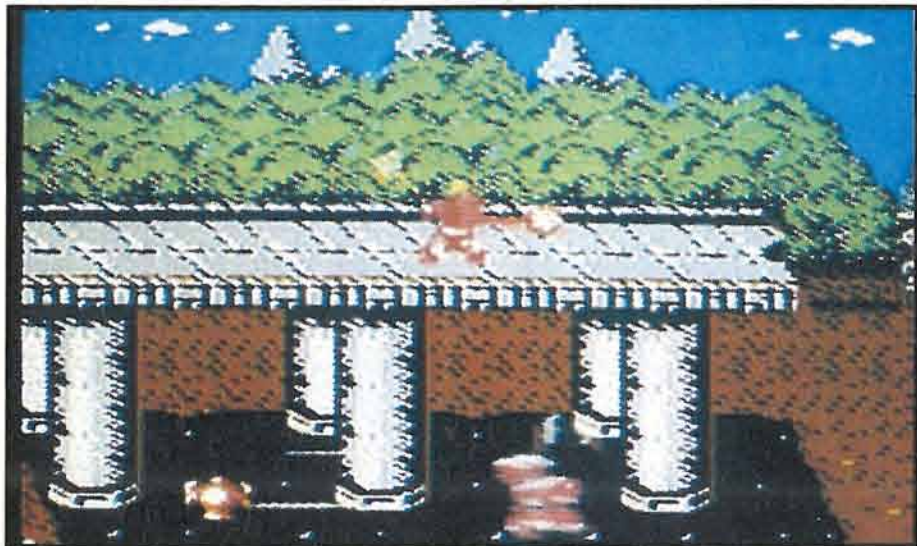


PC - En svær(d) kamp.



# TANDLØS TIGER

**TIGER ROAD**  
Capcom



**C64** - Er dette det dårligste kampspil nogensinde?

"Uden tvivl et af de bedste karatespil nogensinde". Sådan starter Capcom instruktionen til deres nyeste spil "Tiger Road", der bliver lanceret af GO!

Du er Lee Wong og din opgave er at befri os alle fra den slemme Ryu Ken Oh, der har kidnappet en masse små, meget uskyldige, børn fra nogle små, meget idylliske, landsbyer. Du finder din stridsøkse frem, børster tænder, renser negle og går i krig. "Dette spil er faktisk 4 spil i et".

Igen et citat fra brugsanvisningen, og hvis de med "4 i et" mener at der er fire forskellige baner, så har de så ganske ret. På første bane skal du hakke dig igennem nogle mænd.

På næste bane skal du hakke dig igennem nogle dyr. Og længere henne skal du hakke dig igennem en kæmpe. Det kalder jeg fire forskellige spil. Lad os udråbe en skål for Capcom, og deres definition af ordet "afveksling".

Du skal gå fra den ene ende af banen til den anden, og fra begge sider kommer der fjender, der hver skal have et hug fra dine våben. Undervejs er det muligt at samle diverse (u)nyttige ting op. Du kan bytte øksen ud med et sværd eller en pigkølle. Hvorfor, ja det må du selv finde ud af, for selvom jeg har prøvet alle muligheder, kan jeg ikke finde en rimelig løsning. Ingen af disse våben er mere hårdtslående, og de har samme rækkevidde..

Spillet bliver gradvist sværere ved, at modstanderne udretter mere skade. Det vil med andre ord sige, at kæmpen på 7. level kun behøver at røre dig en gang - så er du så død, som du overhovedet kan blive. Og her er det ligegyldigt, om vi snakker om hjerte- eller hjernedøds kriteriet - Lee Wong er det hele! (dvs. hjernedød har han været lige fra starten).

Lad os uddele en "EJNAR" til Tiger Road...



Christian Sparrevohn

## COMMODORE 64

**Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-**

Du kan vælge at høre lydeffekterne, musikken eller begge dele. Vælger man den sidste spændende mulighed, får man det, der i sin tid blev stillet som alternativ til Stauning. Kigger vi lidt på grafikken (hvilket absolut ikke kan anbefales folk med svage nerver!), er figurerne nogle små, udviskede sprites. Frygteligt.

<b>Grafik</b>	<b>52%</b>
<b>Lyd</b>	<b>32%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>12%</b>
<b>OVERALL</b>	<b>15%</b>

## ANDRE VERSIONER

Ja, vi beklager meget, men Tiger Road kommer altså også til Amiga, Amstrad, ST og Spectrum. Hvis vi skulle update alle disse versioner, ville vi hurtigt løbe tør for "Ejnar'er", så hermed er det sidste ord skrevet om DEN sag!..

# HÆSLIG HELIKOPTER HISTORIE

**HELLFIRE ATTACK**  
Martech

Handlingen i Hellfire Attack er skræmmende simpel: I din SuperCobra angrebshelikopter skal du, kun bevæbnet med en fuldautomatisk 20mm kanon og 40 Hellfire-missiler, nedskyde et utal af fjendtlige fly og kæmpe dig så langt ind over fremmed territorium som muligt.

Handlingen ses fra et punkt lidt bag din helikopter, som farer henover et ensformigt landskab i latterlig dårlig 3D. Med jævne mellemrum bliver du angrebet af formationer af fjendtligsindet isenkram, der, som tom-melfingerregel, skal skydes ned, før de når at få affyret deres last af dødbringende missiler mod dig. Sådan går det slag i slag - hundredevis af ensformige angrebsmønstre, fordelt på et utal af triste levels.

For at live lidt op på det hele, har Martech inkluderet en turbofunktion, der gør det muligt at flyve hurtigere over et længere eller kortere tidsrum og derved gennemføre et level på kortere spilletid. Ulempen ved denne



**AMIGA** - Din missil-søger har låst sig fast på to fjendlige fly.

## COMMODORE 64

**Bånd Kr 179.-Disk Kr 269.-**

Baggrundsgrafikken er mildt sagt HÆSLIG, mens animationen på flyene faktisk er ganske god. Lyden er jævn, uden de helt store fejltagelser og uden de helt fede detaljer, men Hellfire Attack's svage punkt er selve spillet, der rent ud sagt er for kedeligt. Bedre bliver det ikke af, at programmørerne tilsyneladende har udeladt "flyve-på-hovedet"-funktionen.

<b>Grafik</b>	<b>53%</b>
<b>Lyd</b>	<b>63%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>35%</b>
<b>OVERALL</b>	<b>46%</b>

detalje er, at din helikopter af og til, totalt uden varsel, giver sig til at flyve på hovedet! Tro mig!

Jakob Sloth

## AMIGA Kr 359.-

Grafik og lyd er uimponerende. Gameplay'et varierer fra kedeligt til dybt frustrerende. Sjovt nok bliver spillet betydeligt lettere, når man flyver hurtigt (måske fordi man tidsmæssigt ikke skal overleve så længe), men denne funktion handicappes alvorligt af en mystisk fejl, der gør det svært at aktivere turboen. Ikke anbefalelsesværdigt!

<b>Grafik</b>	<b>50%</b>
<b>Lyd</b>	<b>39%</b>
<b>Gameplay</b>	<b>24%</b>
<b>Overall</b>	<b>31%</b>

## ANDRE VERSIONER

Spectrum versionen koster det samme som 64-udgaven.



## BANALT BREAKOUT

**TRANSPUTOR**  
Actual Screenshots (CRL)



**AMIGA** - Breakout i 3D er ikke nogen god ide!

Der er efterhånden begyndt at komme meget nyt, originalt software til hjemme-computerne. Vi Amiga-ejere kan dagligt glæde os over den stadige strøm af titler som dukker op: Falcon, Batman, Flying Shark og hvad de nu ellers hedder. Det er blevet helt rart at have computer, og midt i al vores glæde kom posten med et spil under navnet "Transputor". Til vores store forbløffelse fandt vi desværre

ret hurtigt ud af, at der her var tale om en direkte breakout klon. Dog har CRL lavet det om til at køre i 3D - måske for at undgå problemer med ophavsretten.

Det eneste spillet går ud på er at ramme en bold med et bat, hvorefter bolden triller over og rammer nogle blokke som så forsvinder. Når du har gjort det i en ti minutters tid er der ikke flere blokke tilbage, og du kommer så



over til en fuldstændig identisk bane, blot med nye blokke.

I kraft af, at der er lagt en ekstra dimension ind i spillet, er banen blevet mindre, og det er derfor næsten umuligt at dø før level 10. Det eneste du kan foretage dig er, at studere blokkene når de forsvinder og ellers bare kede dig. Eller sagt lidt kortere: EN KLAR "EJNAR"!

Niels Lassen

### AMIGA Kr 359.-

Grafikken er kedelig, langsom og uinspirerende. Lyden koster dig en uge på intensiv afdeling for chock, da der simpelthen ikke er skyggen af kvalitet i den. Spillet bliver kedeligt efter ca. 45 sekunder, og efter ti minutter kan du godt bryde hulkende sammen. Dette spil er nok det værste lort der nogensinde er blevet udgivet til Amigaen.

Grafik	10%
Lyd	8%
Gameplay	11%
OVERALL	9%

## AMIGA UPDATE:

### BATMAN Ocean

Kr 449.-

Batman er et arcade adventure i to dele. I første del er man oppe mod Pingvinen, som vil overtage verden med sine robotpingviner, mens Robin i anden del er blevet taget til fange af Jokeren. Du styrer Batman rundt i Gotham City, hvor han kan samle objekter op, bruge dem, og slås mod de skurke han møder på sin vej.

Grafikken i Amiga versionen er meget velanimeret med stor sans for detaljer, og Batman ligner sig selv på en prik. Sound tracket er taget fra TV-serien, og lyder særdeles godt, selvom man bliver træt af det i længden.

Batman er et godt, gedigent arcade adventure, og rent teknisk bliver Amigaen også fint udnyttet. Det er lykkedes for programmørerne at overføre stemningen fra filmen.

Søren Bang Hansen



**AMIGA** - De forskellige skærme lægger sig ovenpå hinanden i flere lag, hvilket giver en god tegneserie-effekt.

### ANDRE VERSIONER

Vi testede C64 versionen i sidste nummer (82% OVERALL), og herudover fås spillet til PC, ST, Amstrad og Spectrum.

Grafik	86%
Lyd	84%
Gameplay	83%
OVERALL	85%



**AMIGA** - Fra denne ikonmenu kan Batman bruge forskellige objekter.



# EN FARLIG FALK...

**FALCON**  
Spectrum Holobyte

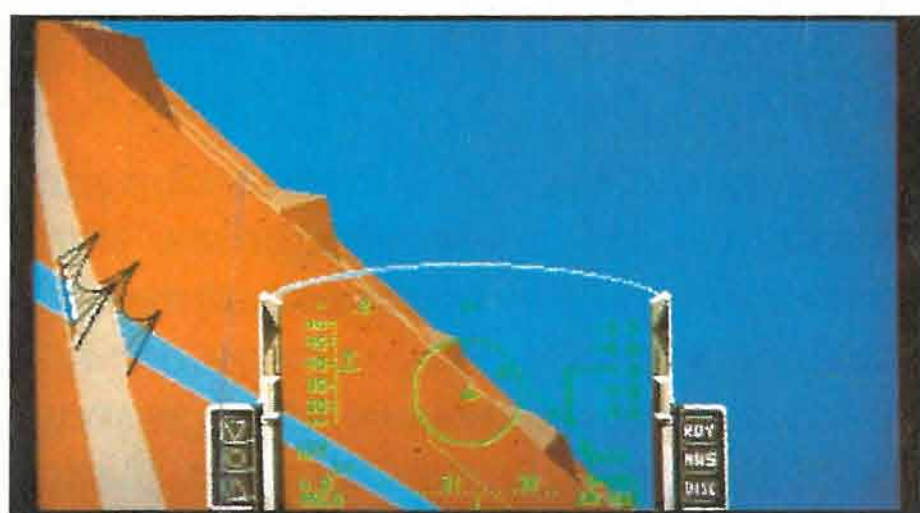


**AMIGA** - Du har fået øjenkontakt med en fjendelig jager, og krænger din maskine til venstre for at tage kampen op...

Der findes to slags simulationer. Dem, hvor vægten er lagt på action og dem, der sætter realismen i højsædet. Falcon slutter sig helt klart til den sidste kategori.

Spillet er bygget op omkring et fiktivt landskab bestående af en allieret landingsbane og et hav af fjendtlige installationer som f.eks. broer, flyvepladser, kommunikationscentraler og meget andet.

Fra opstartsskærmen vælges mission og sværhedsgrad, hvorefter flyet lastes med



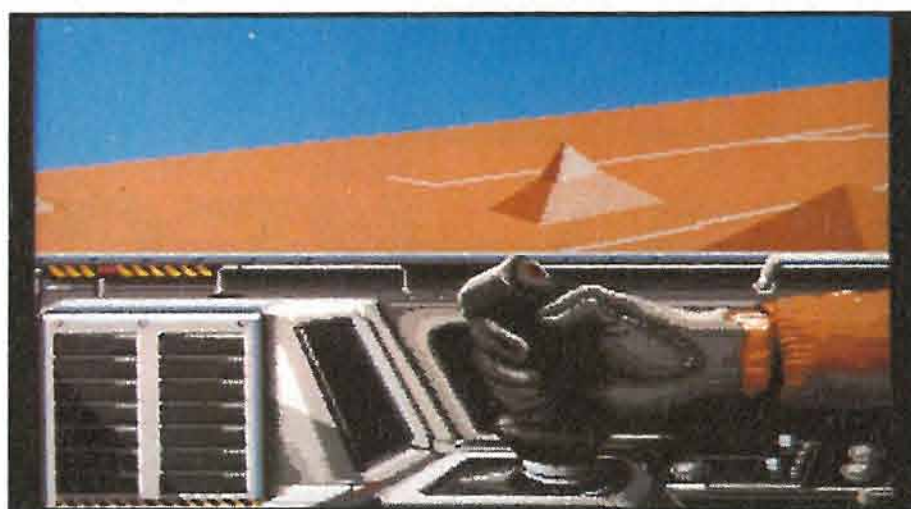
**AMIGA** - Landskabs-grafikken er ikke værst.

diverse missiler, bomber og droptanke. Herfra går turen ud på landingsbanen og vi er klar til start.

Ved første øjekast kan instrumentbrættet i Falcon godt virke overvældende. Udover alle de sædvanlige features findes bl.a. en "angle of attack"-indikator, en speciel COMED monitor og selvfølgelig den uundværlige HUD. (En HUD er et specielt stykke glas anbragt på "forruden", hvorpå flyets computer kan projicere forskellige data som f.eks. hastighed og højde). Fordelen ved dette stykke teknologi er, at piloten ikke behøver kigge ned på instrumentbrættet for at orientere sig, hvilket kan være en stor fordel, når

man er midt i en voldsom luftkamp. I Falcon findes der flere forskellige HUD's, der alle kan aktiveres ved et tastetryk. Hver våbentype har sin specielle HUD, og der eksisterer endda en HUD kun til brug ved instrumentlandinger!

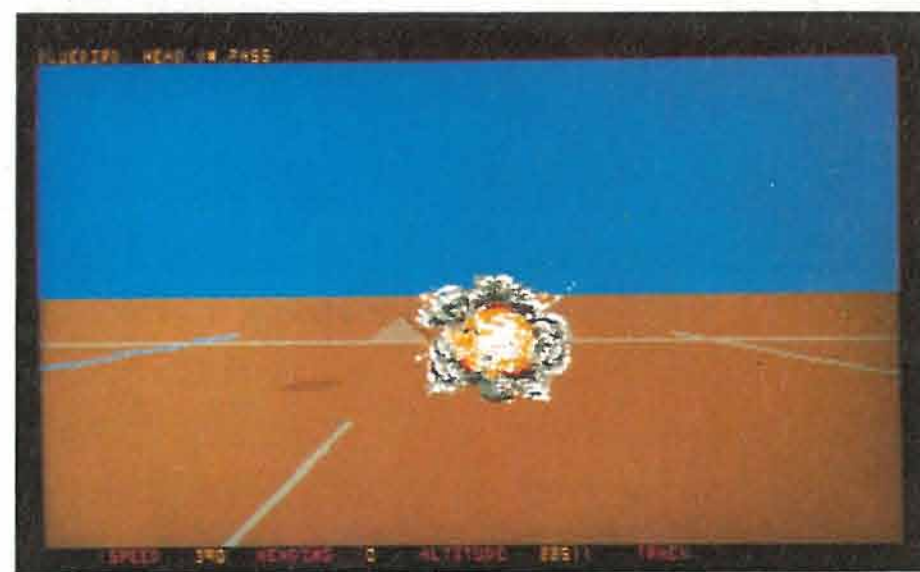
Som du sikkert har opfattet, er Falcon meget



**AMIGA** - Et kig over højre skulder.

avanceret, og derfor har Spectrum Holobyte været så flinke at lave en række forskellige sværhedsgrader. På level 1, First Lieutenant, er det umuligt at styrte ned eller stalle, og ingen kunne finde på at skyde efter dig. Vælger du derimod Colonel, er der skruet helt op for realismen. Dine instrumenter kan gå i stykker, du kan risikere red- eller black-out og motoren kan gå i stå, hvis du belaster den for meget. På dette niveau er Falcon så realistisk, at programmet bruges som simulator af det amerikanske flyvevåben. Wow! Selvfølgelig får du også mulighed for at kæmpe mod fjenden i luften, og selvom MiG'erne på de første levels nærmest opfører sig som en Greenpeace-delegation, kræver det en hel del at skyde dem ned. Senere hen bliver det nærmest umuligt at ordne de små sataner...

Manualen til Falcon er på næsten 150 sider, og de fleste af spillets finesser forklares i detaljer. Spectrum Holobyte har både inkluderet "jord til luft" missilanlæg, en autopilot plus meget, meget mere. Som en ekstra bonus får brugere med udvidet hukommelse (på computeren!) desuden mulighed for, i detaljer at studere deres lufteventyr med



**AMIGA** - Denne sky af røg og glødende metalrester var engang en russisk MIG-jager.

den sorte kasse. Programmørerne har simpelthen tænkt på næsten alt!

*Jacop Sloth*



**AMIGA** - Fjenden er i sigte!

## ANDRE VERSIONER

Falcon fås i en PC version, en PC AT version, og en ST version. Endelig findes der en udgave til Macintosh. Prisen ligger her på små 1000 Kr, hvilket er helt afsindigt!

## AMIGA Kr 639.-

Det primære spørgsmål på alle Amiga-ejeres læber i dette øjeblik er med garanti: "er Falcon bedre end Interceptor?" Mit svar er: Jeg ved det ikke! Hvis du vil have en actionbaseret simulator, så er Interceptor, der er lidt hurtigere end Falcon, nok det bedste valg, men hvis du derimod er mere til realisme, så er Falcon det helt rigtige. Prisen er vanvittig, men det er vi jo efterhånden så vant til. Ikke desto mindre trækker det ned i OVERALL. Og med hensyn til grafikken? Se på vores screen-shots og døm selv!

Grafik	89%
Lyd	73%
Gameplay	90%
OVERALL	78%



## "KUGLE - SKØR"



**ZANY GOLF**  
Electronic Arts



**AMIGA** - Hullet er i syne!

Skøre golfspill er ikke nogen ny ide (jvfr. spil som "Mini putt"), men jeg tror aldrig før jeg har set et spil så skørt som dette.

Der er ingen grund til at gå dybere ned i reglerne - enhver ved, at i Golf gælder det om at få bolden i hul på så få slag som muligt. Det interessante ved Zany Golf er, at banerne er spækket med vanvittige forhindringer, som omfatter alt lige fra hoppende burgere, gigantiske ketchup-flasker, pinball maskiner osv.

Man styrer slaget ved at klikke en lille cursor på bolden. Derefter trækker man en streg bagud, som afgør slagets styrke og retning. Der er 9 baner i spillet, som hver har sit eget soundtrack.

Zany Golf er et meget simpelt spil, og selv om det umiddelbart virker tiltrækkende pga. den



**AMIGA** - Hoppende burgere er et af de mange skøre indfald i dette spil.

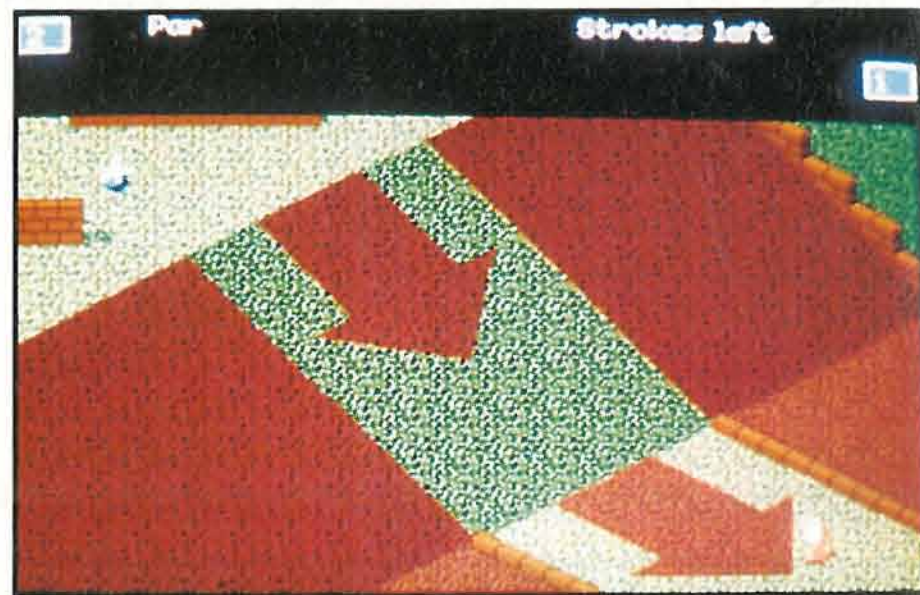
flotte og originale grafik, er det nok begrænset, hvor længe det bliver ved med at være sjovt.

Søren Bang Hansen

### PC Kr 449.-

Zany Golf er teknisk meget imponerende, og der er gjort virkelig meget ud af det visuelle indtryk. Der er f.eks. en meget flot indledningsskærm. Musikken er forfærdelig irriterende, men kan gudskelov slås fra. Gameplayet er derimod for simpelt til at udgøre nogen længere varende underholdning.

Grafik	93%
Lyd	38%
Gameplay	57%
OVERALL	64%



**AMIGA** - Det sidste hul er lige nedenfor bakken, men du har kun eet slag tilbage!

### AMIGA Kr 359.-

I Amiga versionen styrer man sin cursor med musen, hvilket går let og smertefrit. Grafikken er igen en sand fryd for øjet, med klare farver og flotte animationer. Men er det nok?

Grafik	93%
Lyd	60%
Gameplay	65%
OVERALL	68%

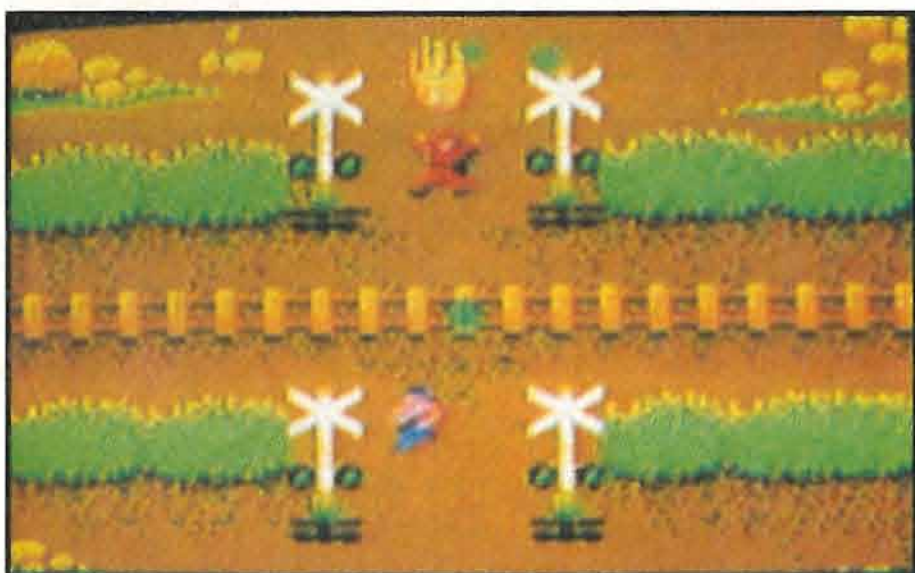
### ANDRE VERSIONER

Findes i en Atari ST version.

## INTET NYT FRA VESTFRONTEN

### PURPLE HEART

#### Actual Screenshots (CRL)



**C64** - Hæftig hærgen i bedste commando-stil.

Det lykkedes! Efter at have undersøgt deres globus, fandt Striker og Cobra en lille bananstat, hvor, hverken Rambo, Gryzor, Ikari Warriors, eller andre kendte lejesoldater havde udfoldet sig. Jeps, de to fyre har fundet et lille land, der efter deres mening har et par soldater for meget.

Der er intet nyt fra fronten siden Ikari Warri-

ors. Alt er kort sagt som det plejer at være. I kan være to spillere på en gang. Noget, der virker lidt underligt, er at soldaterne ikke kan svømme. Det virker utroligt dårligt, når en kvalificeret kommando-soldat, og et medlem af SAS (nej, han er ikke stewardesse!), drukner bare han vader igennem lidt mudder.

løvrigt, så praler firmaet med, at de fjendtlige soldater er intelligente. Sammenlignet med d'herrer Cobra og Striker skal de nok være det, men det virker ikke særlig intelligent at skyde mod træer, buske og hinanden, og at lade flammekastere og bazookaer ligge, mens man angriber fjenden med haglbøsser. Men OK - heller ikke noget nyt.

Fjenderne er heller ikke nye: Soldater, kampfly, tanks, bombefly, helikoptere, jeeps, osv. osv. Og her er en væsentlig fejl: Hvorfor kan man ikke engang ride lakken på en tank med en bazooka? Hvorfor bliver en motorcyklist ikke berørt af en flammekaster? Har han asbestdragt på? Der er flere af den

slags ulogiske ting, men på den anden side: Hvis det var muligt at ødelægge de "store" fjender, ville spillet blive for nemt, så det er da godt for noget.

CRL har gennem tiderne lavet meget møg, men med Purple Heart har firmaets "Actual Screenshots" label fået en rimelig start.

Christian Sparrevohn

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-

Purple Heart er et meget gennemsnitligt spil, hvad angår både grafik og lyd. På trods af sin uoriginalitet er det ret sjovt at spille, og alt i alt er spillet en rimelig Commando-klon.

Grafik	73%
Lyd	61%
Gameplay	72%
OVERALL	62%



# BARSK BETJENT

## TECHNOCOP Gremlin



AMIGA - På vej til gerningsstedet...

Engang imellem spekulerer jeg på, om computerspil appellerer til de svage, for baggrundshistorierne fortæller altid noget om, hvor sej du er. Folk må blive helt vilde, når de gang på gang får at vide, at de bare ligesom er enormt rå! Technocop er ingen undtagelse. Her er du et medlem af en kriminalitets-bekæmpende elitestyrke kaldet "The Enforcers" og bla bla bla... Kort og godt: du er RÅSEJ og BRUTAL! WOUV, er din eneste tanke, mens programmet loader ind.

Du starter i din V-MAX Turbo-interceptor, politistyrkens nyeste kampkøretøj. Du er på vej til gerningsstedet, hvor forbryderen befinder sig, og det gælder om at nå frem så hurtigt som muligt.

Men på vejen er der mange fjendtlige biler, som kan påføre skader på din bil. For at undgå dette kan du enten skyde bilerne, eller prøve at undgå dem.

Problemet er bare, at din bil har en enormt dårlig føling med vejen. Technocop er det første spil jeg har prøvet, hvor man kan risikere at lande i venstre grøft, hvis man kører ligeud i et venstresving! Lettere bliver det ikke af, at man kører på tid. Jo hurtigere man kommer frem, jo længere tid har man til at finde forbryderen.

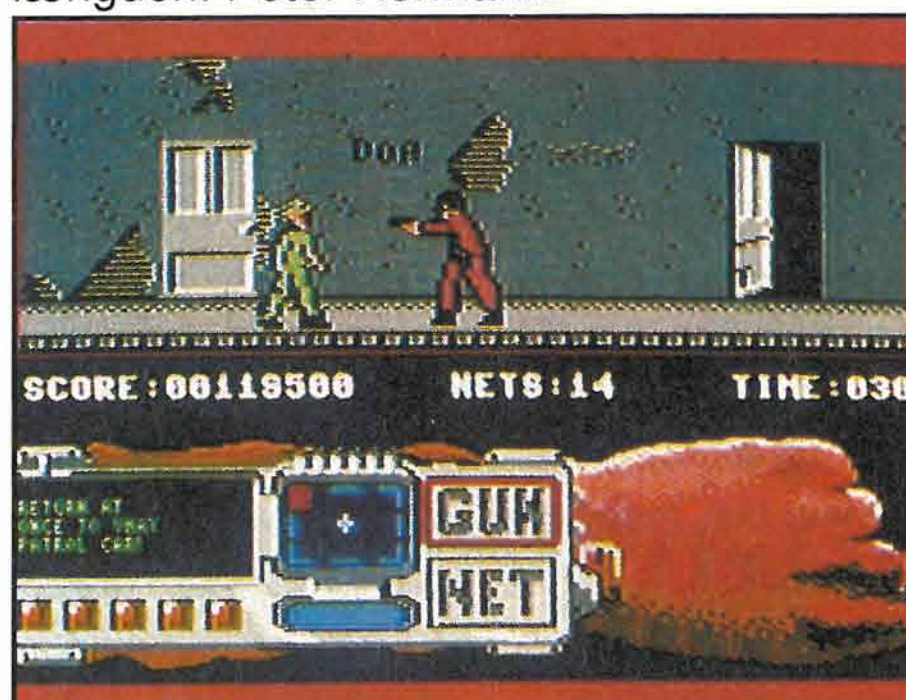
Når man har kørt et stykke tid, bliver man briefet om sin mission, hvilket sker ved at der kommer et billede af forbryderen frem på skærmen i instrumentpanelet. Her får man også at vide, om han skal fanges død eller levende.

Når man så er nået frem til gerningsstedet, skal man lokalisere forbryderen i en bygning, hvis størrelse afhænger af, hvilken level du er nået til. Du er udstyret med en radar, en pistol og en netpistol (jeg tror programmøren har læst for meget Spiderman).

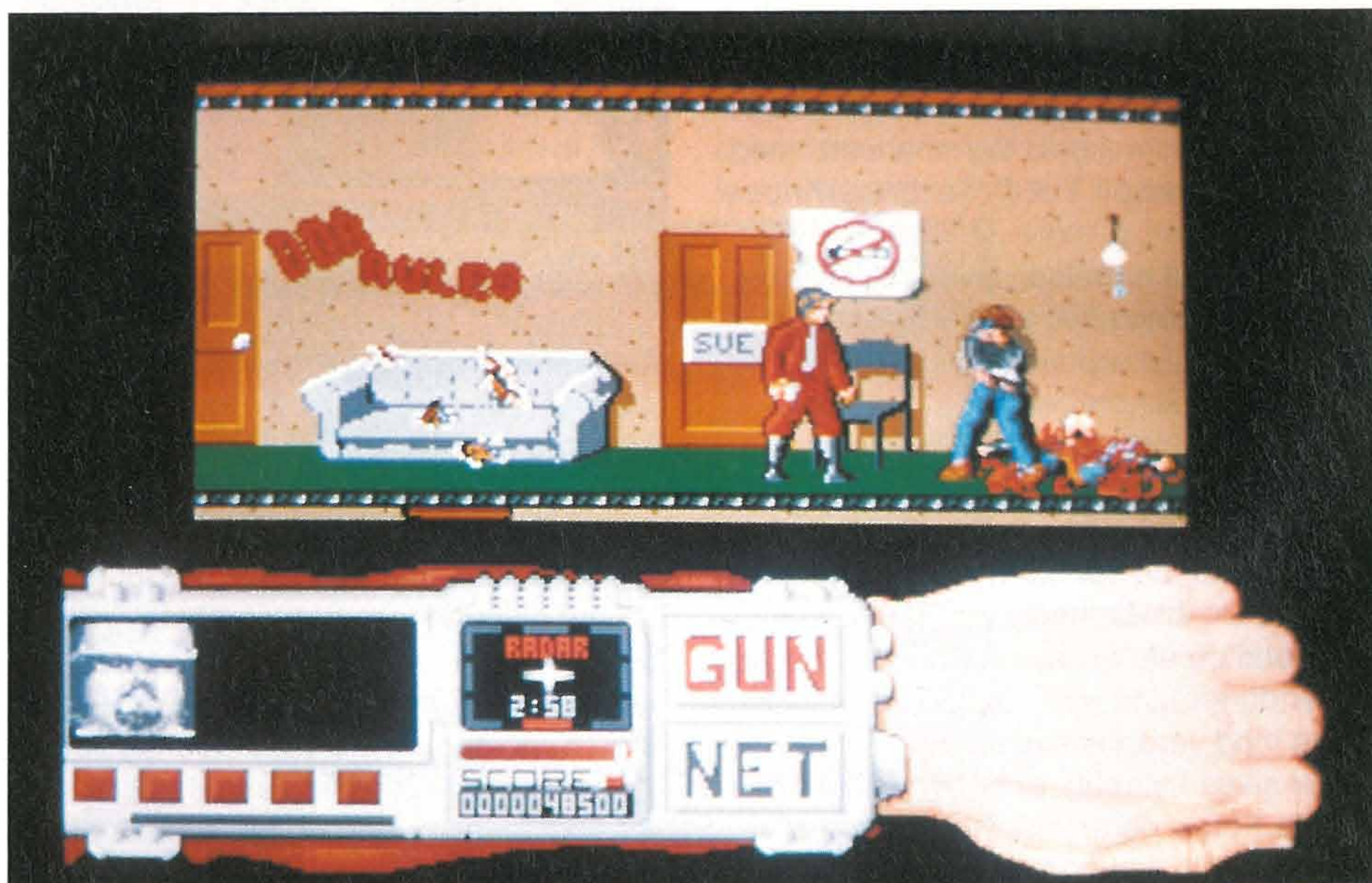
Hvis man når at fuldføre sin mission inden for

den givne tid, bliver man forfremmet. Du starter som "Grunt" og ender som "Technocop".

Efterhånden som spillet skrider frem, får du udbygget din bil med turbo, kanoner, ja selv atombomber mm. Spillet som helhed kan beskrives som en slags Pole Position og Mission Elevator kogt sammen til eet spil. Der er ikke noget revolutionerende ved det, men hvis ideen tiltaler dig, er Technocop ikke noget dårligt køb (bortset fra C64 bånd-versionen!). Spillet som sådan er sjovt, men det vil ikke kunne holde i længden. *Peter Normann*



C64 - Hænderne op!



AMIGA - Ikke så sært, at den bandit ser skræmt ud. Den røde masse til højre i billedet er de jordiske rester af hans ven.

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-

Køb for guds skyld ikke dette spil på bånd!! Først tager det omkring 8 minutter at få spillet ind, og når man så er nået frem til gerningsstedet, skal man igen vente 5 minutter. Derefter får man halvfems sekunders spil, og så igen: loade-loade. Aaarghh!

Grafik	69%
Lyd	63%
Gameplay	22%
OVERALL	35%

## AMIGA Kr 359.-

I Amigaudgaven er der nogle ekstra saftige detaljer, som f.eks. når man skyder en mand, og blodet står til alle sider. Ulækkert! Grafikken er faktisk meget flot, og lyden er også rimelig.

Grafik	78%
Lyd	63%
Gameplay	73%
OVERALL	77%

## ANDRE VERSIONER

Fås også til PC og ST Kr 359.- Amstrad 179.- og Spectrum 139.-



# EN LED KØRETUR

**L.E.D. STORM**  
Capcom



**C64** - Den flyvende tallerken nedkaster bonusikoner, som bilerne kappes om at indsamle.

L.E.D. Storm er et af de få spil, der ikke har fået smækket nogen unødigt forhistorie på sig.

I stil minder L.E.D. Storm mest om en moderne version af den kendte Burning Rubber, der huserede for snart mange år siden.

Spillet ses ovenfra, hvor du styrer en lille rød bil på en lodret scrollende vejstrækning. Af mystiske årsager er dit køretøj udstyret med evnen til at hoppe, hvilket du i rigt mål får brug for. Banen vrimer nemlig med fjendtligt indstillede biler, der let mases med et velrettet spring - du kan ikke skyde!

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-

Bortset fra en god computerversion af "Smoke on the Water" er lyden ikke særlig iørefaldende, og grafikken er heller ikke det helt store. Uvist af hvilken grund har du i denne version mulighed for at skifte bilen ud med en motorcykel, men selv denne finesse magter ikke at hæve L.E.D. Storm op over det middelmådige. Sjovt for en tid, men absolut ikke noget superspil.

Grafik	69%
Lyd	81%
Gameplay	66%
OVERALL	72%

Andre steder er dele af vejen styrtet sammen, og du må hoppe over gabende afgrunde for at overleve.

Alt dette tærer på din energi, der dog kan fornyes på flere måder. For det første kan du samle benzindunke og på et tidspunkt få en stor brændstofbonus, og for det andet kan du holde øje med lavtflyvende ufo'er, der taber diverse bonusikoner - det være sig

energi, points eller udødelighed for en kort periode. Hvis det lykkes dig at nå i mål før energien slipper op, går du videre til næste level, men ellers er det Game Over. Hårdt og brutalt.

*Jakob Sloth*

## AMIGA Kr 359.-

Både lyd og grafik er OK, selvom sidstnævnte dog generes af et irriterende sidelæns "block-scroll", der virker MEGET uprofessionelt. Desuden er kollisionsrutinen lidt unøjagtig, hvilket gør det svært at samle bonusting op og let at ramle ind i TNT-lastbiler. Ellers er spillet rimeligt underholdende - men jeg ville ønske, at man havde mere end eet liv!

Grafik	69%
Lyd	77%
Gameplay	68%
OVERALL	72%

## ANDRE VERSIONER

Fås også til ST og Spectrum, og kommer snart til PC og Amstrad.

# BLODTUD OG BLOMKÅLSØRER

**TKO**  
Accolade

Har du ikke altid drømt om at gå Mogens Palle i bedene? Skabe dine egne bokser? Føre dem til tops? Jamen, så vil Accolade hellere end gerne give dig chancen, med deres nyeste udspil, T.K.O (Technical Knock Out).

Du starter med at vælge, om du vil bokse om verdensmesterskabet, eller om det er en af dine "venner", der skal have bank. Derefter bestemmer du, om kampen skal bokses over 3, 5 eller 10 omgange. Og straks er du i gymnastikhallen.

Vælger du at bokse om verdensmesterskabet, skal du møde fem modstandere efter tur. De er alle bedre placeret på ranglisten end du er. Vinder du over den første, rykker du en tand op, indtil du til sidst skal bokse mod verdensmesteren.

Under selve kampen, er skærmen delt op i tre dele. Første del er i højre side af skærmen, og den holder rede på, hvor lang tid der er tilbage af omgangen, hvor mange omgange af kampen, hvor medtagede bokserne er, og



**C64** - Vinderen er kåret, men han ser ikke ud som om han rigtig ved, hvad der foregår...

andre praktiske ting. De to andre dele er reserveret til de to bokser. De har en hver, og bokserne er set forfra. Når man så slår, kan man se sin handske (forhåbentlig) forlade sin del af skærmen, og ramme modstanderen på hans del. Det virker meget realistisk, og giver et godt indtryk.

Gennembanker man sin modstander, bliver han skadet. Blodet begynder at flyde fra hans øjne, næse eller en anden udsat del, og bokser man over ti omgange, er der selvsagt ikke meget tilbage af kamphanerne, når man nærmer sig kampens slutning. Til sidst bliver der fundet en vinder (det hører jo med!), og der kommer et billede af

dommeren, der rækker vinderens hånd i vejret. Nu må I endelig ikke tro, at vinderen smiler under denne proces. Næh, han står med nøjagtig det samme fædede udtryk som da kampen startede. Hvad han tænker på, vides ikke, men måske funderer han lidt over, hvor mange hjerneceller han har mistet.

Spillet er for nemt. Selve kampen er ellers iorden, der er muligheder for uppercuts, hooks og blokader, men det er stadigvæk for simpelt til at det rigtig fænger.

*Christian Sparrevohn*

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk 269.-

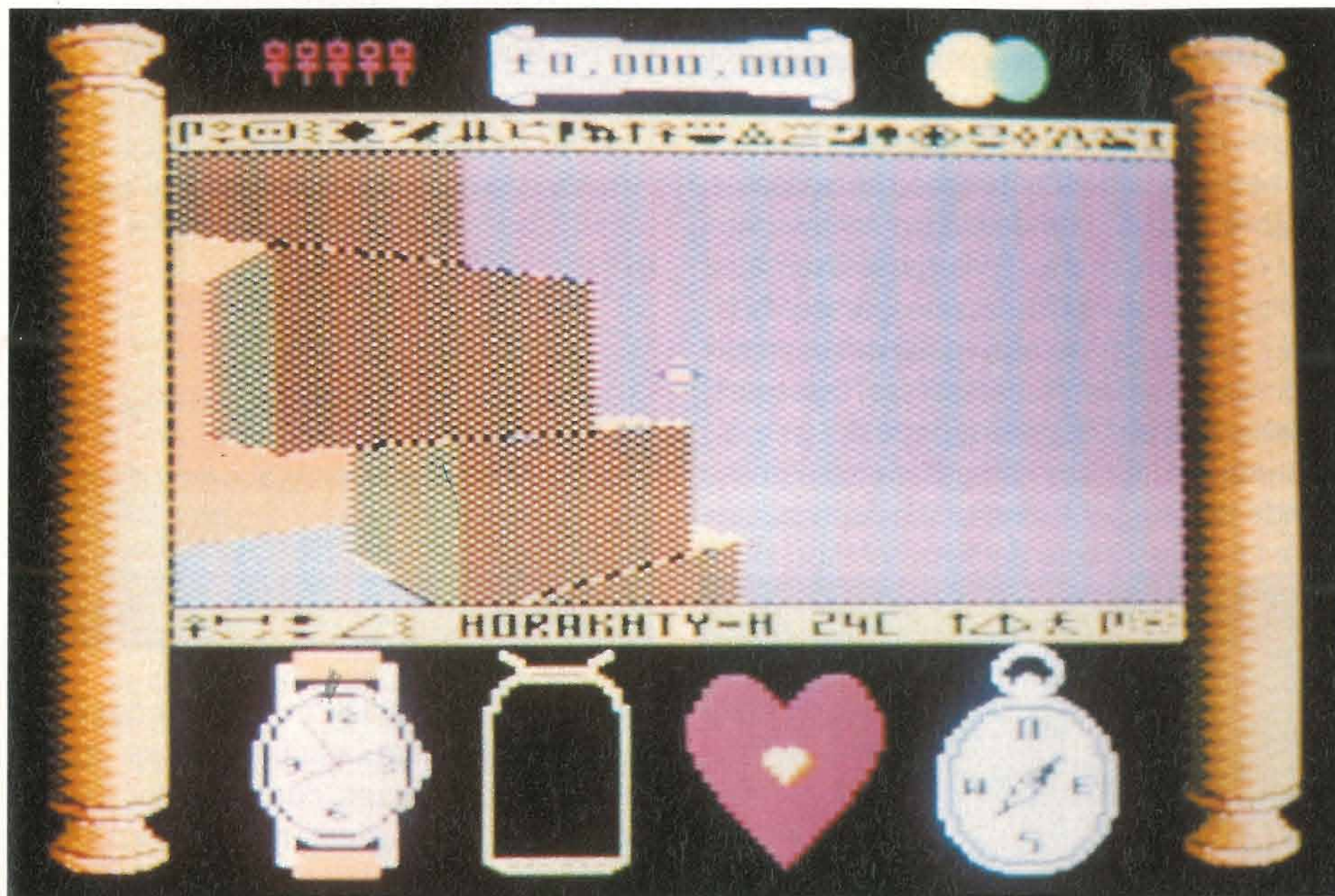
Jeg har aldrig selv interesseret mig for boksning. Gør DU det, kan det da være, at det her vil være noget for dig; det er i hvert fald realistisk. Jeg fandt det for ensformigt, og da heller ikke lyden var noget lyspunkt, kan det ikke give så meget.

Grafik	72%
Lyd	30%
Gameplay	42%
OVERALL	39%



# SORT SOL

**TOTAL ECLIPSE**  
Incentive



**C64** - Du har opdaget en hemmelig trappe, men din vandforsyning er sluppet op.

Atter engang er det tid til at redde jorden fra tilintetgørelse. Men denne gang kommer truslen ikke fra store grønne uhyrer fra det ydre rum. Den kommer fra en ypperstepræst i det gamle Ægypten. En dag, hvor præsten var i dårligt humør, holdt han nemlig op med at ofre til solguden. I stedet kastede han en forbandelse over sit folk:

Den onde præst lod bygge en pyramide med et alter i det øverste kammer. Hvis noget dækkede for solens stråler i dagstimerne så alteret blev mørkelagt, så ville forbandelsen blive udløst.

Nu synes du måske, at det lyder ret harmløst alltsammen. Det er jo temmelig besværligt at kravle op på en pyramides top og dække den til for solens stråler. Fedt, tænker du - han var sikkert bare senil, ham ypperstepræsten. Men et lille problem melder sig...

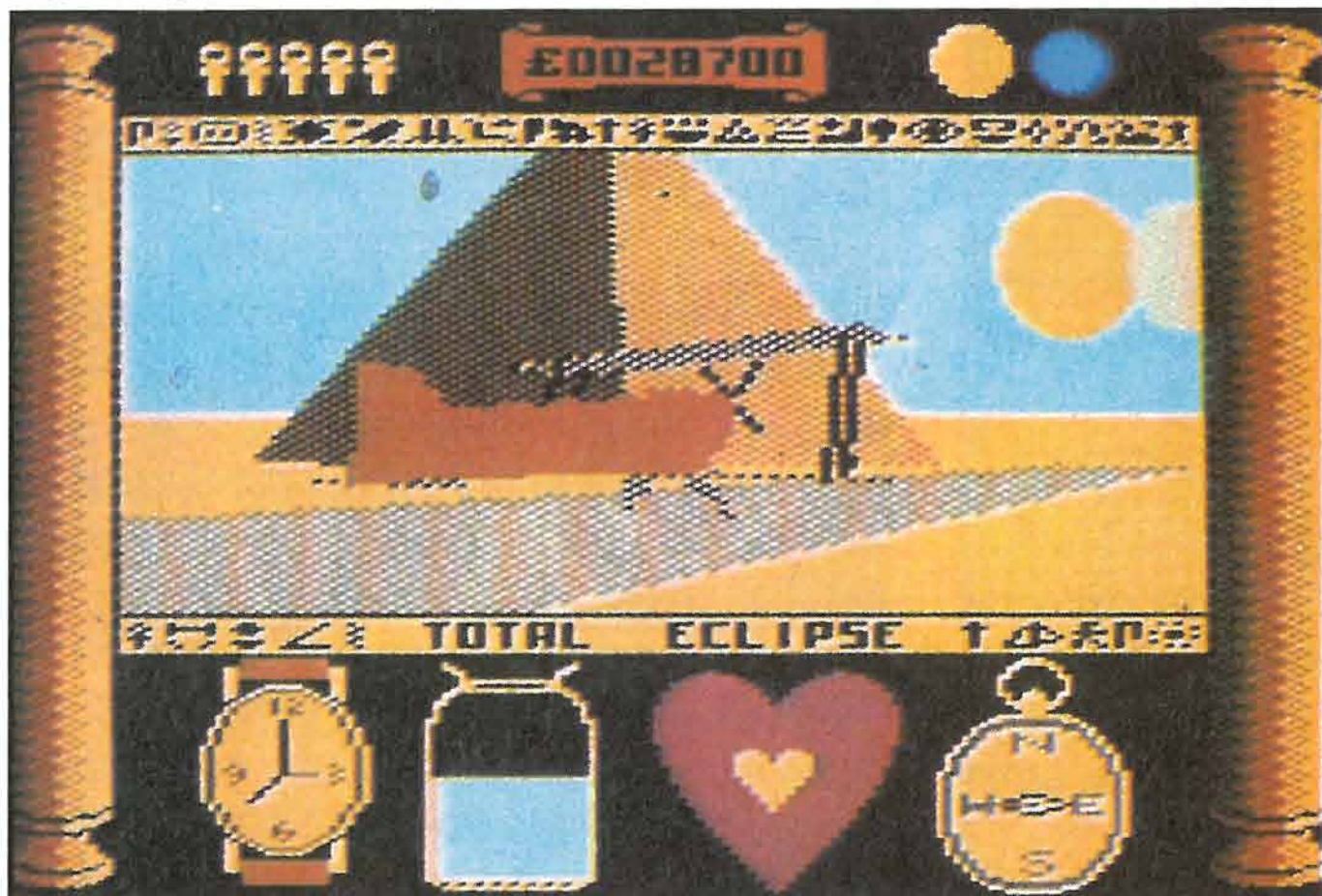
Det er nu den 26. oktober 1930, og om 2 timer (!) vil solen blive dækket af månen. Hvis forbandelsen bliver udløst, vil månen eksplodere, meteoritter vil hagle ned på jorden og den økologiske balance vil blive forstyrret. Din mission er at ødelægge forbandelsens alter!

Du starter udenfor pyramiden ved din lille flyvemaskine. Grafikken er i "Freescape", hvilket betyder at du kan bevæge dig frit rundt i landskabet med et 3D billede af dit synsfelt.

Du kan kigge op og ned og dreje rundt i alle retninger.

Dit udstyr er ganske spartansk: Du har en vandflaske, et kompas, et armbandsur og en revolver. Med disse ting som din eneste hjælp, skal du bevæge dig rundt inde i pyramiden for at finde det sorte alter (+ diverse skatte som du måtte støde på). Din vandforsyning slipper hurtigt op, så du må også holde udkig efter vandtrug (gad vide hvor gammelt det vand er..).

Men der er også andre ting, du skal holde øje med - f.eks. dit hjerte! Det slår hurtigere, når du kommer ud for ophidsende ting (et fald på 5 meter er f.eks. ganske ophidsende), og for at undgå hjerteslag, bliver du nødt til at hvile dig af og til.



**C64** - Dit fly er lige landet udenfor pyramiden. Hvilke farer venter der dig mon inde i det gamle bygningsværk?

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 229.-

Grafikken er langsom, men ellers temmelig pæn. Lyden er til gengæld meget begrænset. Realismen bliver klart forhøjet af, at man kan gå rundt om ting, og studere dem fra alle sider. Når man er udenfor pyramiden, kan man også se solen på himlen, og månen, der er på vej til at dække solen. Programmørerne har haft en glimrende sans for den slags detaljer, og spillet er i sin helhed både flot og spændende.

Grafik	89%
Lyd	45%
Gameplay	83%
OVERALL	81%

## ANDRE VERSIONER

Total Eclipse Findes også til Amstrad og Spectrum.

Der er mange små puzzles i spillet, men dem skal I selv have lov til at erfare.

Jeg kan dog nævne, at de fleste går ud på at åbne døre ved hjælp af nogle nøgler, der ligger skjult rundt omkring i pyramiden.

Derudover er der naturligvis mumier, nervegas og andre kulørte ting, der sætter lidt ekstra krydderi på denne delikatesse.

Det største problem er at finde rundt, for grafikken kan til tider virke forvirrende. Men det har Incentive rådet bod på, idet man kan "nulstille" sin synsvinkel.

Mens man spiller, kører der en lidt småkædet orientalsk melodi i baggrunden, men den kan heldigvis slås fra. Til gengæld kan jeg

virkelig juble over muligheden for at gemme sin position!

Mange vil sikkert finde dette spil kedeligt og ensformigt, men hvis du kan lide den slags "udforsk-og-gå-på-opdagelse-spil", så bør du straks spurte ud og købe Total Eclipse.

Peter Normann



## US. GOLD SPILLER EN ROLLE

### HEROES OF THE LANCE US Gold



**AMIGA** - Nederste skærm-halvdel viser de forskellige karakterers status.

Heroes of the Lance er US Gold's andet spil, bygget over Gold's TSR-licens. TSR var firmaet bag rollespillet "Dungeons & Dragons" (det, man efter sigende bliver sindssyg af..), som Heroes of the Lance indirekte er bygget over. I modsætning til forgængeren, Pool of Radiance, er dette program en kombination af action- og rollespil, dog uden terningerne og de mange tal.

I Heroes of the Lance overtager du styringen af 8 eventyrere på jagt efter "the Disks of Mishakal" i ruinerne af Xak Tsaroth.

To trediedele af skærmen består af et action-vindue, hvor dit team, symboliseret af den person der går forrest, styres rundt i de

mørke korridorer. Med joysticket kan du angribe diverse monstre - både i nærkamp med sværd og over længere afstande med buer, slynger og kasteøkser. Desuden bringes spilleren ved et tryk på space ind i en lille menu, hvor der er mulighed for spilsave, opsamling af genstande, valg af trylleformularer og meget mere. Trylleformularerne er en vigtig del af spillet, og de gør det bl.a. muligt at lulle fjender i søvn, se det usynlige og bringe døde kammerater til live! Desværre tærer de på din magikers psykiske energi, så den slags tricks bør bruges med omtanke. Rundt omkring i hulerne vil du, foruden



**AMIGA** - Denne økse-smidende dværg er med i dit følge

### AMIGA Kr 449.-

Ideen bag spillet er faktisk ganske god, men desværre hæmmes Heroes of the Lance kraftigt af dårlig programmering. Actionen er alt for langsom, og nærkampene til tider dybt frustrerende, da dine karakterer skal stå i en HELT bestemt afstand fra monstre for at kunne slagte dem.

Hverken lyden eller grafikken, der er ret farveløs, sætter nye normer for Amigaspil. Jeg fik faktisk meget sjov ud af Heroes of the Lance, men US Gold kunne have gjort det langt bedre.

Grafik	72%
Lyd	61%
Gameplay	78%
OVERALL	73%

dværge og andet småkravl, også finde skatte, helbredende kilder, samt en masse ubehagelige overraskelser, der spænder lige fra fælder over bueskytter til teleports og drager. Nøglen til succes er den rigtige kombination af magi og råstyrke, og prisen for fejltagelse er... døden, le mort, death...

Jakob Sloth

## PC UPDATE:

### STRIKE FLEET Accolade



**PC** - STRIKE FLEET er en spændende marine-simulation.

### PC Kr 349.-

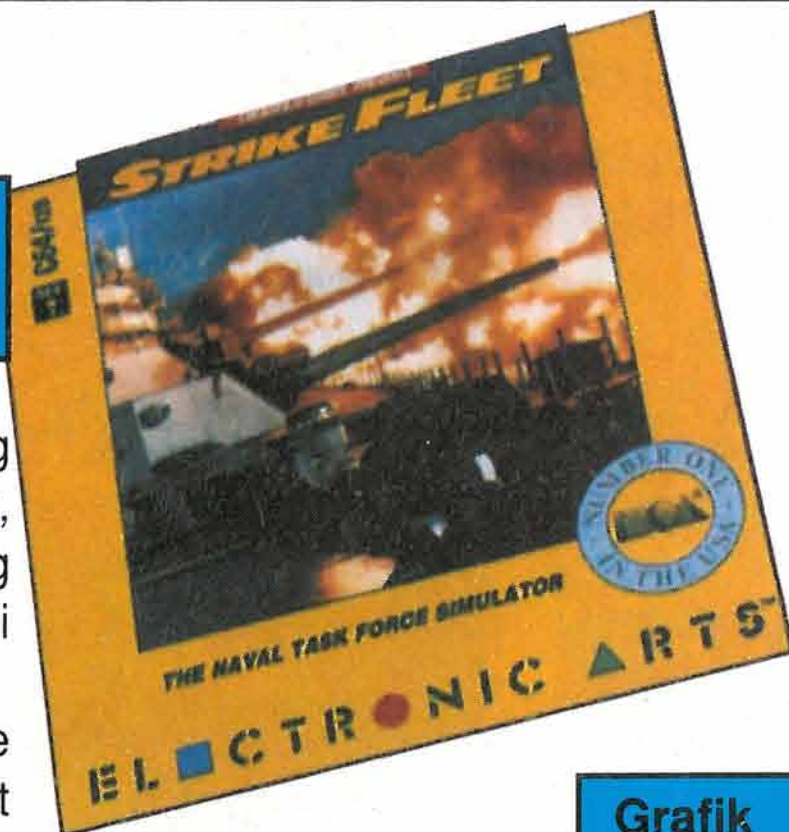
Selvom Golfkrigen forlængst er overstået, og selv om Strike Fleet efterhånden har været på markedet et stykke tid til 8-bit computerne, har Accolade alligevel besluttet sig til at udgive spillet til andre computertyper med større hukommelse.

I Strike Fleet styrer du ikke kun eet skib. En eller anden (u)ansvarlig person har givet dig kontrol over en hel flådeenhed. Og så er det

ellers bare ud og spise noget spinat, pudse kanonerne og skyde fjenden i sønk!

Der er 12 forskellige missioner, lige fra at eskortere skibe ud og ind af golfen til Tredje Verdenskrig, og selvom nogle af opgaverne er lidt søSYGE (ingen VANDede vittigheder), er der noget til enhver sværhedsgrad. I starten står du på et skibsværft, med nogle "indkøbsenheder", som du skal bruge til at opbygge en flåde med. Skal man vælge to korvetter eller et slagskib, er et af den slags spørgsmål der altid melder sig her.

Man ser havet fra kommandobroen på et skib efter eget valg, og kan herfra styre alt, lige fra våbenaffyring til helikopteropsendelse, radar, sonar og alle de andre ting er også dit ansvar. Du kan frit skifte mellem skibene, vælge en skude som flagskib og flyve helikopter. Der er også et



strategikort, hvor du kan se ruten, evt. fjender i nærheden, du kan splitte din flåde op til mindre enheder, du kan lave mad, og mange, mange andre ting. Føler du dig irriteret over, at iranerne så nemt kan skyde dine tankere i sønk, kan du bare gøre det selv, men så får du ikke en pæn modtagelse, når du kommer hjem...

Christian Sparrevohn

Grafik	65%
Lyd	36%
Gameplay	83%
OVERALL	72%



**PC** - Der er mange forskellige missioner at vælge imellem.



# SEJ SUPER-SIMULATOR!

## F16 COMBAT PILOT Digital Integration

Digital Integration har med succes som "Fighter Pilot" og "Tomahawk" bevist, at de kan lave lige så gode flysimulatorer som Microprose og de andre. Men de er lang tid om hvert spil (måske netop derfor er spillene så gode!), og F16 er deres første udspil i 1989. Kan den følge de stolte traditioner op?

Klart! Jeg gider ikke komme ind på, hvilket fly du skal styre (!), men går direkte over til gennemgangen. Tro ikke at du kun skal flyve rundt og skyde MIG jagere ned. Nej, spillet skal udnyttes fuldt ud, og du bliver sendt både på flynedskydning, installations-ødelæggelse, rekognocering, luftdækning, og bombemissioner. Og hvis du kender en, som du altid har drømt om at skyde til atomer, er det muligt at slutte to computere sammen, og så spille på hver sin skærm. En virkelig spændende detalje, der dog ikke er at finde på 8-bit versionerne.

Når du har klaret alle ovenstående missioner, kommer du til "Conquest", der giver dig mulighed for at spille strategisk og sætte andre fly ind de steder, det vil skade fjenden mest. Lykkes dette tilfredsstillende, bliver du overført til en anden eskadrille.

Selve cockpittet har ekstremt mange funktioner, hvilket også afspejles i instruktionsmanualens enorme størrelse. Men hvor man i mange andre spil af samme type ikke kan lave noget om, har du her tre monitorer på instrument-brættet, hvor du kan vælge mellem ca. 15 forskellige skærbilleder.

På den måde har du altid de oplysninger fremme, du helst vil have.

Manualen er fantastisk! Hvis der er den mindste lille ting, du kunne finde på at spørge om, vil du med garanti finde svaret i de velskrevne instruktioner. Med masser af tips, tricks og informationer er det nemt at sætte sig ind i det ellers komplicerede, spil.

Så derfor: Køb IKKE spillet, hvis du har en dansk stil for. Du får aldrig skrevet den...

*Christian Sparrevohn*

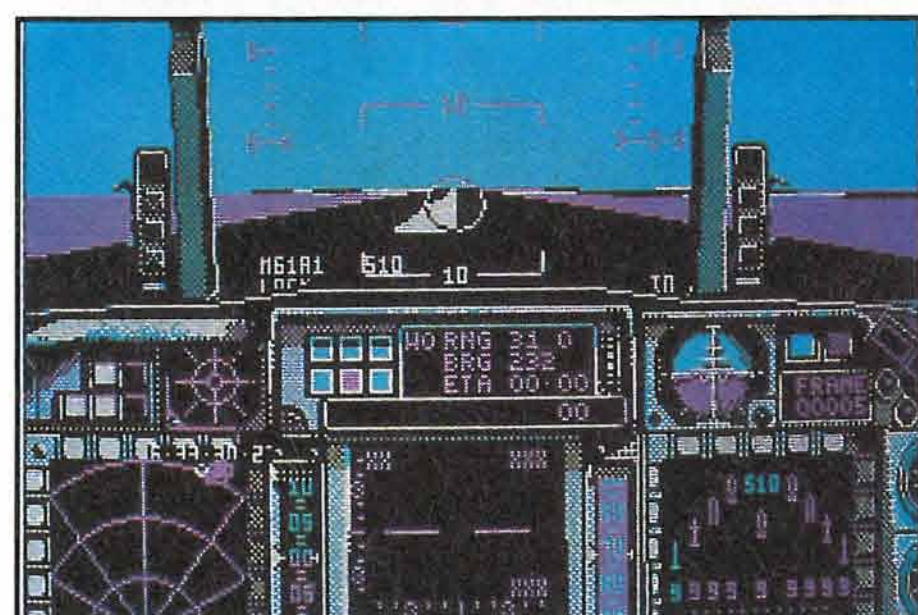
### ANDRE VERSIONER

En PC EGA version til samme pris skulle være ude nu, og det samme gælder Atari ST udgaven. F16 kommer i marts til Amiga Kr 449.- og Commodore 64 bånd 269.- og disk 359.- Senere følger versioner til Amstrad og Spectrum.

### PC Kr 449.-

Desværre var det CGA versionen jeg fik til test, men selv om man kun har CGA i sin PC, er der ingen grund til at fortvivle. Digital Integration har udnyttet de fire farver utrolig godt. Lyden er ikke værd at tale om (det er den jo sjældent i PC spil), så sæt soundtracket fra Top Gun på stereo'en i stedet! Køb spillet, hvis du kan lide simulationer. Hvis du ikke kan lide simulationer, så køb spillet alligevel.

Grafik	88%
Lyd	51%
Gameplay	94%
OVERALL	93%



PC - CGA grafikken ser ikke ud af så meget, men bevægelsen er utrolig hurtig og glidende.

# BASKETBALL I LEGO-LAND

## JORDAN VS. BIRD Electronic Arts

Personligt har jeg altid syntes, at One on One er en utrolig kedelig disciplin indenfor basketball, og selve hovedspillet er da heller ikke noget at råbe hurra for. Det eneste gode ved det er, at der er muligheder for at være to spillere, varme op, og lade computeren spille mod sig selv (så slipper man for det kedelige arbejde).

Du spiller enten til en bestemt score, eller over fire perioder. Vi ved alle, at amerikanerne er vilde med statistik, og mellem hver periode kommer der da også et nydeligt skema frem, der viser ALT om dit spil. Der er fire forskellige sværhedsgrader, og de yder en rimelig udfordring. Men det hele er alligevel alt, alt for ensformigt...

Et lyspunkt er manualen. Den er fyldt med citater, råd og tips fra de to spillere. Men altså: Synes du at basketball er sjovt, har du penge til overs, og ser du stort på at grafikken er halvdårlig (HELDÅRLIG!, red), og at du sikkert ikke vil spille spillet næste år - så er Jordan vs. Bird lige noget for dig. Til alle andre: Bare glem det!

*Christian Sparrevohn*

### COMMODORE 64 Disk Kr 269.-

Det første man lægger mærke til, når spillet er loadet ind, er noget af det SEEEEESTE musik, der endnu er lavet på 64'eren.

Grafikken er noget bras. De to store basket-stjerner er blevet forvandlet til en bunke grimme legoklodser, sat sammen af et treårigt barn. Mage til hjulbenede stakler skal man lede længe efter, og det er frygteligt at se dem hakke i slow-motion hen over skærmen.

Grafik	39%
Lyd	89%
Gameplay	34%
OVERALL	39%

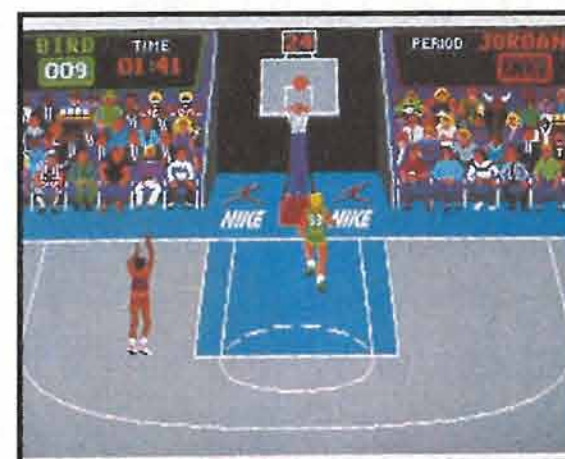
### ANDRE VERSIONER

Lesley Mansford fra Electronic Arts oplyser, at der kommer en PC version, som vil kunne fås for Kr. 449.- Der er ingen planer om en Amiga version.



PC - I EGA grafik-mode er "one on one" et flot spil.

C64 - De hjulbenede spillere ser ud som om de var lavet af LEGO-klodser.



### PC Kr 449.-

I EGA er One on One et rimeligt præsenteret produkt, men i CGA grafik mode er det særdeles svært at få nogen dybere mening ud af de udtværede figurer. Desuden egner spillet sig meget dårligt til tastaturstyring, og i det store og hele kan vi ikke anbefale PC versionen.

Grafik	51%
Lyd	79%
Gameplay	29%
OVERALL	24%



# “SEJLE OP AD ÅEN...”

LIVE & LET DIE  
Domark



AMIGA - Flot grafik og fed fart-fornemmelse kendetegner AMIGA - udgaven

Domark har nu produceret et spil over Ian Flemmings berømte romanserie om James Bond. Der er før lavet spil baseret på James Bond, og de garvede computerfreaks (dem, der læser Games PREVIEW) vil sikkert kunne huske dette spil, der bedst kan betegnes som en katastrofe.

Det skal derfor slås fast, at dette er et ganske godt spil, som ikke har noget med de gamle spil at gøre.

Hvis nogen skulle være i tvivl, så styrer du ingen ringere end selveste Mr. Bond, James Bond.

Din gode gamle chef, M", har kort dikteret formålet med dette spil: "Find Mr. Big, og kom ikke tilbage, før du har fundet ham!" Udrustet med en speedbåd skal sejle op og ned af floden, før til sidst at nå frem til Mr. Big's heroinfabrikker.

Du starter med at vælge en ud af fire missioner. Den første er en skydeøvelse, hvor

du skal ramme nogle skydeskiver, der flyder på vandet. Den anden foregår på en flod i ørkenen (????), og den tredje på en flod oppe nordpå. Disse tre er øvelser skal gennemføres, inden du vælger den "rigtige" mission.

Den foregår i New Orleans, hvor du på floden skal undgå klipper, miner og



C64 - En flod midt i ørkenen??

speedbåde. Af andre farer kan jeg nævne flyvemaskiner, helikoptere, sluseporte samt nogle tanks, der holder inde på bredden. Alt hvad DU har, er en maskinkanon og nogle missiler, der f.eks. skal bruges til at smadre sluseportene. Der flyder også nogle træstammer i vandet, som får din båd til at hoppe, når du sejler over dem.

Du skal hele tiden holde øje med, hvor meget brændstof du har tilbage. Når din motor er løbet tør, er spillet færdigt, og det er derfor nødvendigt at samle nye forsyninger undervejs. Det kan enten være små tønder med brændstof, eller nogle forsyningskas-

ser, som en CIA helikopter har smidt ned. Live & Let Die er absolut uoriginalt - det kan faktisk beskrives som en flydende udgave af "Buggy Boy", og det er da også Elite, der har stået for programmeringen. Det er heller ikke særlig avanceret eller afvekslende, men det, der gør det til et godt spil, er at man kommer længere og længere for hvert forsøg. Det er virkelig noget, der holder gejsten oppe, og spillet er svært at slippe, når man først een gang har prøvet det.

Peter Normann

## AMIGA Kr 359.-

Grafikken er ikke specielt detaljeret, men den er lynhurtig og meget flydende (HAARH!). Følingen med båden og fornemmelsen af fart er simpelthen exceptionel, og din båd er utrolig velanimeret. Lyden er også som den skal være, og alt i alt er spillet sjovt, og ligetil.

Grafik	70%
Lyd	71%
Gameplay	86%
OVERALL	80%

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 229.-

Grafikken er ikke grim, men den er lidt gammeldags, og så virker den lidt ensformig i længden. Lyden er rimelig god, bortset fra highscore- og titelmelodierne, der faktisk er halvfede. Speedbåds-sejladserne er meget overbevisende udført.

Grafik	68%
Lyd	72%
Gameplay	86%
OVERALL	80%

## ANDRE VERSIONER

Hvis du har en Amstrad, en Atari ST eller en Spectrum, kommer Live & Let Die også til DIN computer.



C64 - Skydesviverne på træningsbanen fræser forbi, før man når at tage sigte!

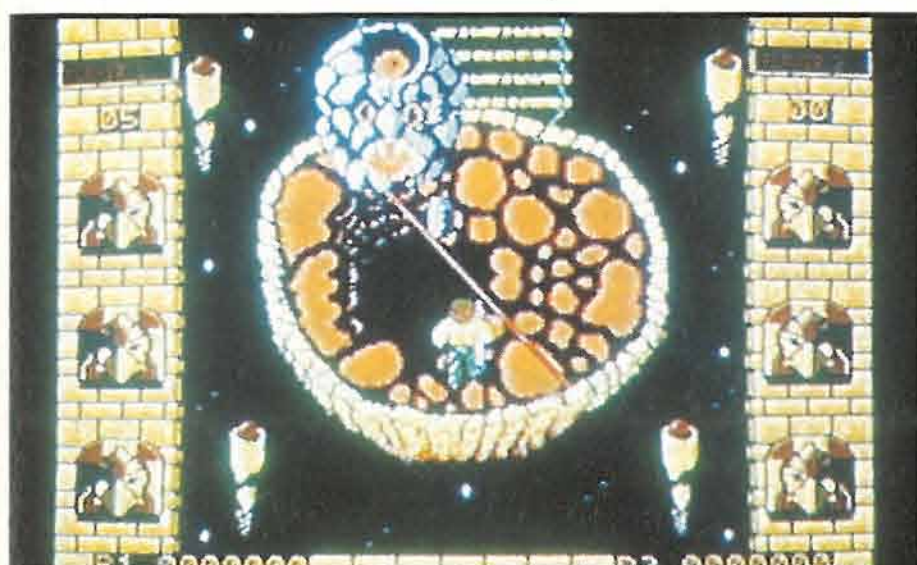


AMIGA - Alting får en ende...



# "TABERENS VEJ"

## VICTORY ROAD Imagine



**AMIGA** - Victory Road er en klar "Ejnar"!

Hvorfor har jeg bare en vis svaghed for dårlige spil? Ikke fordi de er sjove at spille, tværtimod - kun fordi de er underholdende at anmelde! Læs her om årets Amigaflop, og om, hvordan det er gået med at konvertere Spectrum-versionen til Amigaen - uden at ændre så meget som een eneste bit...

Hvis du ikke har set arcademaskinen, kan jeg fortælle dig, at "Victory Road" er et lodret scrollende "skyd alt og alle" spil, i stil med gamle kendinge som "Commando", "Who Dares Wins II" og "Ikari Warriors".

Til spillets fordel kan det da også nævnes at baggrundsgrafikken rent faktisk BEVÆGER sig, og at fjenderne (dem, som ikke er dig)

ser ud til at have den opfattelse, at du er noget der skal udryddes. Så burde tonen være lagt an til en god, gedigen gang joystick-ræs, men nej...

Det ville være årets største overdrivelse, hvis man sagde at dette "spil" var elendigt, for det er meget værre! Det er mig en gåde, hvordan noget spil kan køre SÅ LANGSOMT, og hvordan folkene bag "Victory Road" har formået at fremstille en SÅ miserabel grafik!!!

Vores hund, Mik, kunne lave et sjovere spil i COMAL80 uden at fjerne øjnene fra sin madskål! Men måske sidder programmøren også på gulvet og æder leverpostej-madder uden at bruge hænderne. Man kunne ihvertfald fristes til at kalde ham en doven hund, da han øjensynligt ikke har brugt mere end et halv minut på dette spil.

Man kan kun konstatere, at det virkelig er gået tilbage for Imagine, siden de vil sætte deres navn på den gang underudviklede bits, som "Victory Road" består af. En Ejnar til Imagine!!!

Kenneth Bernholm



### AMIGA Kr 449.-

Grafikken er absolut under lavmålet! Kan du f.eks. forestille dig en underlig pixel-klump, der sender et missil efter dig, som flyver så langsomt, at din "helt" kan nå at se den uensurerede udgave af "Muppet Show" 14 gange, før han overhovedet kommer i farezonen? For at gøre fiaskoen komplet, har man valgt at lægge baggrundsstemningen på plads med et soundtrack, der med lethed kunne overgås af en underernæret Etiopier med 3 blikdåser.

Grafik	10%
Lyd	4%
Gameplay	11%
OVERALL	9%

### ANDRE VERSIONER

Victory Road kommer til de fleste kendte formater, herunder C64, ST, Amstrad og Spectrum. Det skulle undre os meget, om Spectrum versionen var til at skelne fra Amiga udgaven...

## AMIGA UPDATE:

### ELITE Firebird

Kr 449.-

Garvede computer entusiaster har nok på et eller andet tidspunkt hørt om Elite - spillet, der for snart 4 år siden forbløffede en enig anmelderskare. Alligevel vil jeg, i anledning af den nye Amigaudgave, give yngre brugere en kort brieting:

I spillets begyndelse befinder du dig på planeten Lave, kun bevæbnet med 100 credits og en skrabet version af den populære Cobra Mk III, et godt all-round rumskib. Det endelige mål med spillet er at opnå status som "elite", hvilket kun er muligt, hvis du eliminerer en god del af de rumpirater, der farer rundt i universet. Desværre kræver dette en god bevæbning, og da du ved spillets start kun er udstyret med en økonomilaser, går de første par spilletimer med handel mellem diverse velbeskyttede planeter.

Ja, du læste faktisk rigtigt! At opnå status som elite gøres ikke på een dag - så derfor har du mulighed for at gemme din position; både på disk og i RAM. Du kan handle med

et utal af ting, deriblandt mad, legeringer og computere, men på visse planeter sælges desuden hårde stoffer og slaver, der kan give astronomiske fortjenester. Selvfølgelig er vi her ude på forbudt område, og hvis du ikke passer på, ender du med at blive efterlyst over hele galaksen - "Død eller levende". Efterhånden som du får tjent en pæn sum penge, kan du begynde at investere i bedre lasere, energibomber m.v. og opsøge de mere farlige planeter. Her kan du tjene pæne summer ved at eliminere efterlyste pirater og andet afskum, hvilket kan bringe dig nærmere den attråværdige titel, Elite.

Som du sikkert har fattet, er Elite et stort og kompliceret spil med et utal af finesser, der kan holde spilleren fanget i lang, lang tid. Men desværre sidder jeg tilbage med en fornemmelse af, at Amiga-Elite kunne have været blevet meget bedre. 3D-grafikken er blevet udfyldt, og spillet har fået mere farve, men de store forbedringer er det ikke blevet til - Amiga'en udnyttes hverken fuldt ud mht.



**AMIGA** - Grafikken er blevet shinet gevaldigt op i forhold til 8-bit versionerne.

grafikken, lyden eller gameplay'et, der dog er en anelse bedre end på 64'eren. Alligevel: Elite er elite!

Grafik	77%
Lyd	73%
Gameplay	89%
OVERALL	83%

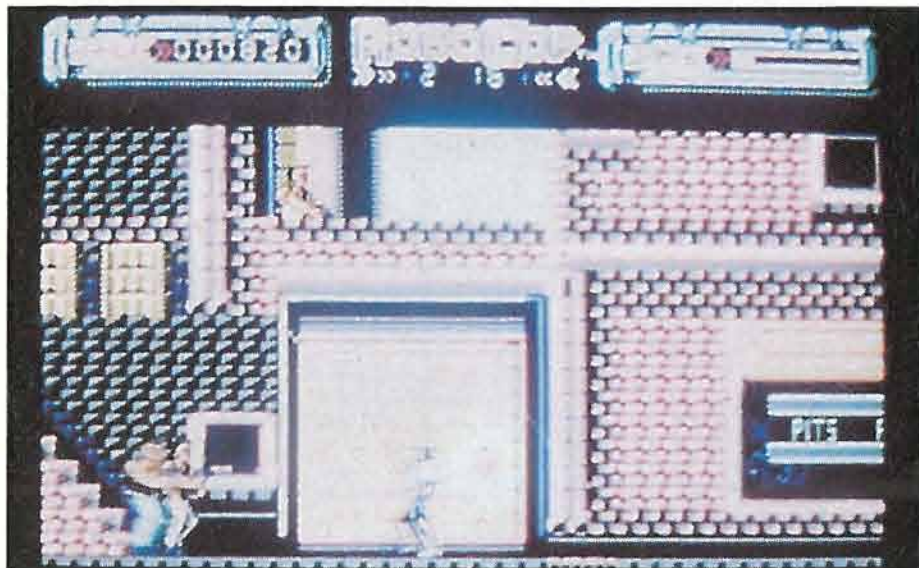
### ANDRE VERSIONER

Elite er indbegrebet af en klassiker! I de gyldne pionerdage (dengang ZX Spectrum blev regnet for et teknisk vidunder) sad tusindvis af computerejere over hele verden og kæmpede mod rumpiraterne i Elite. Hvis du har en 8-bitter, bør du også have Elite.



# ET HJERTE AF STÅL

**ROBOCOP**  
Ocean



C64 - Level 1: Robocop renser ud i fremtidens underverden.

I fremtidens USA er gadebilledet præget af forbrydere og voldsmand, men da en politibetjent ved navn Murphy bliver skudt ned på åben gade, finder nogle smarte videnskabsmænd ud af, at de ved at kombinere Murphys lig med en robot, kan skabe den ultimative forbryder-bekæmpelse -en Robocop.

Ocean har valgt at lave et multi-level spil ud af film-licensen.

På første bane styrer du Robocop, mens han stille og roligt spadserer hen ad gaden. Men pludselig forstyrres roen, bevæbnede banditter kommer til syne i vinduerne, og snart flyger kuglerne om ørerne på den stakkels betjent. Fremtids-strisseren er dog ikke forsvarsløs, og når han skyder en skurk, dukker der af og til en lille ikon op, som giver ham ekstra energi (symboliseret ved en dunk smøreolie!) eller firepower.

Herefter kommer du til 2. level, hvor du styrer et sigtekorn rundt på skærmen. En terrorist har kidnappet en pige, og du skal ramme ham et vist antal gange, før han kreper. Problemet er, at man let kommer til at ramme den forkerte, og desuden er der en tidsfrist at kæmpe mod.

Dernæst følger en ny gadekamp, hvor metalmanden maltrakterer rockerbander og andet kryb. Nu sker der det, at Murphys hukommelse vågner op indeni robot-betjenten. Han kan huske, hvem der myrdede ham, og nu står den på hævn!

I praksis stilles man overfor et lille puslespil, hvor man skal stykke nogle brikker sammen, indtil de danner billedet af ens morder. Igen er der en tidsfrist at tage hensyn til, og i det hele taget kan man sige om Robocop, at det er et meget svært spil.

Spillet følger filmens handling ret nøje, og selvom der ikke er lagt den store originalitet for dagen, så er Robocop dog et spilbart shoot'em up.

Søren Bang Hansen

## COMMODORE 64

Bånd Kr 179, Disk Kr 269

Grafikken er faktisk ret flot, og Robocop har et imponerende metallisk look over sig. Titelmelodien er helt fantastisk - noget af det mest atmosfæriske jeg længe har hørt SID-chippen præstere!

Grafik	80%
Lyd	94%
Gameplay	74%
OVERALL	75%



C64 - Level 2: Med sigtekornet skal du forsøge at skyde forbryderen uden at ramme hans gidsel.

## ANDRE VERSIONER

Robocop kan komme hvert øjeblik det skal være til ST og Amiga (Kr 359) og spillet er allerede ude til Amstrad og Spectrum (Kr179).

## JEG MENER..

At det er ufatteligt, at de kan gøre det igen og igen og slippe så dårligt fra det hver gang. Det grænser til det naturstridige, at Ocean ikke for længst har lukket boksen og hældt deres trofæfisk tilbage i kanalen. De har efterhånden lavet så ufatteligt mange usandsynligt ringe licensspil, at det burde være feset ind rundt omkring i de små hjem, at man skal holde sig langt væk.

Hvis det da overhovedet er muligt, så er Oceans spil mere ens og mere hjerneblæste end de film, de søger at kopiere. Tag nu f.eks. Robocop, den pligtetro betjent, der bliver pløkket ned af forbrydere, kun for at vende tilbage som en symbiose mellem robot og menneske, og betydeligt mere lovhånd-hævende end før. Gå så ud i verden og pløk huller i de svin. Gadeskyderi og slagsmål afløst af terroristskydning. Lyder det afvekslende? Det var ikke meningen.

Det eneste gode jeg kan skrive om Robocop er dens highscore liste. Den rammer måske spillet bedre end noget andet.

De "navne", der er defineret fra starten, lyder som følger:

**Alienation, Angst, Misery, Frustration, Torment, Despair, Depression, Pain og til sidst "Life in general".**

Livet hører egentlig ikke hjemme her, men det passer meget godt, at der står Robocop med store typer øverst på denne skærm, for det ord vil jeg for evigt forbinde med de andre.

af Otto Plantener Jensen

ROBOCOP		
1ST	015455	SOFT YESTERDAY
2ND	004000	ALIENATION ..
3RD	004000	... ANGST .....
4TH	004000	... MISERY .....
5TH	004000	... FRUSTRATION ..
6TH	004000	... TORMENT .....
7TH	004000	... DESPAIR .....
8TH	004000	... DEPRESSION ..
9TH	004000	... PAIN .....
10TH	004000	.....



# "SPILLER DE GOLF?"

## MINI GOLF Magic bytes

Minigolf, eller "golf" som nogle vælger at udtale det, kender de fleste. Det er noget med en lille kugle, som man tæsker så hårdt til med en specialbygget jernkølle, at den flyver afsted.

Spillet foregår på åbne græsmarker med et lille hul i den ene ende. Man skal slå kuglen ned i hullet, og jo hurtigere desto bedre. Mange forskere har foreslået, at kuglen blev lagt ned i hullet fra starten, hvilket ville spare spilleren for en masse renden rundt på en græsmark, og derforuden redde kuglen fra de utallige slag den får. Kigger man nærmere på en golfkugle, kan man nemlig se at, den har fået en masse buler - det er direkte oprørende! Stakkels den.

Mere synd er det nu for dem, der gerne ville spille denne sport, men ikke kan komme til det, fordi de ikke tilfældigvis har en tyve tønders baghave at spille i. Til disse mennesker blev minigolf opfundet. Minigolfbaner fylder sjældent mere end et par skriveborde, og passer derfor i de flestes baghaver. Er man så uheldig, overhovedet ikke at have nogen have, er der sågar blevet opfundet indendørs sæt. Så kan man stille og fredeligt vandre rundt i sin tørre og hyggelige stue og

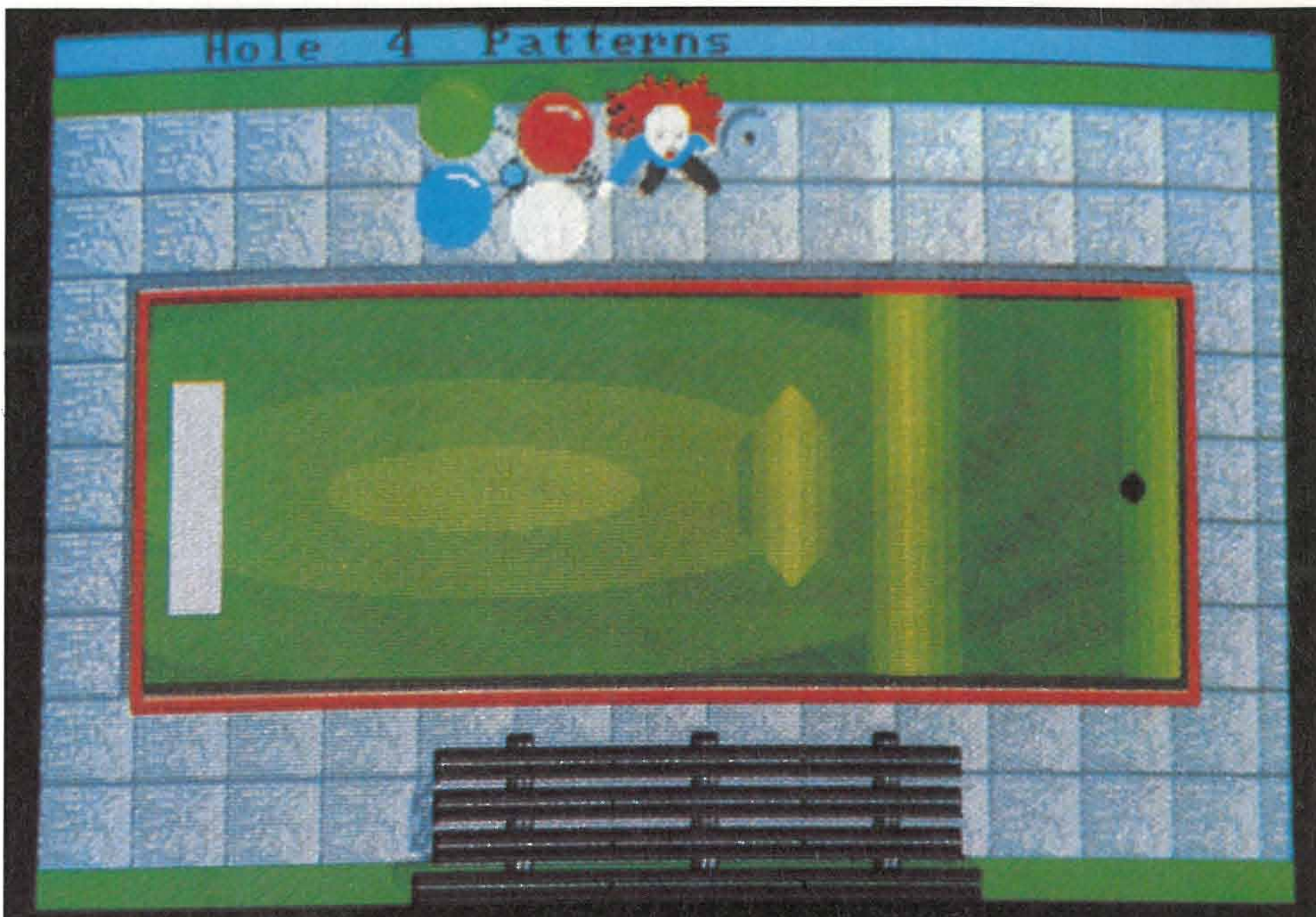


**AMIGA** - En af de mange drilske baner i Mini Golf.

dyrke al den sport, som ens læge har sagt man burde dyrke...

Men for at gøre det hele endnu mere afslappet, har Magic Bytes nu gjort det muligt at sidde ned og spille minigolf. Hurra for det! Jeg valgte en dejlig solskinsdag, som rigtig egnede sig til at spille golf, trak gardinerne for og smækkede Minigolf i drevet...

Spillet begynder, og du finder dig selv hængende tre meter over en minigolfbane. Kuglen skal du placere på et lille hvidt felt i den ene ende af banen, og så kan du trække en "snor" ud af kuglen, som bestemmer retningen og styrken i slaget. Når du slipper snoren, begynder kuglen at tøffe afsted

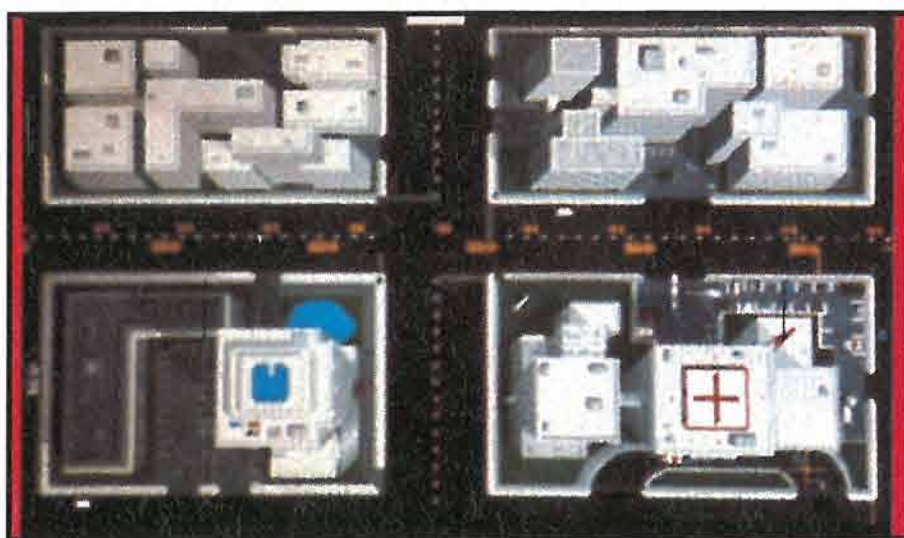


**AMIGA** - Mini golf er et must for folk, der elsker golf, men hader fysisk aktivitet.

henover banen, via bander, rundt om hjørner, igennem rør og over bakker. Atten baner senere har du gennemført begynderniveauet. Så står der i manualen: "Important: You can enter the 'Expert Course' after having played through the 'Beginners' Course', men hvis det er så 'important', hvorfor har de så ikke lavet nogen 'Expert Course'?? Det går over min forstand. Sagen er den, at instruktionerne er de samme, ligegyldigt hvilken version man køber. Og ja - der findes en 'Expert Course', men kun på Amiga versionen, som er beskrevet kort andetsteds.

På trods af det er det et meget pænt lille spil, men desværre med tryk på lille! Du har gennemført de atten baner på under ti minutter, og efter få omgange, mestrer du til fulde, hvorledes man laver Hole in One, på alle banerne.

Otto Plantener Jensen



**AMIGA** - Kan du undgå at din kugle bliver kørt flad i New Yorks trafik?

### AMIGA Kr 359.-

Spillet gør overhovedet ikke brug af Amigaens lydside - faktisk er den dårligere end 64'er lyden! Til gengæld har vi så den 'Expert Course', der glimrede med sit fravær i C-64 udgaven.

Programmøren har været meget opfindsom. Han har fået en grafiker til at lave nogle forskellige billeder, og så skal man spille minigolf hen over dem. Der er alt fra eventyrdrager til det trafikerede New York, hvor du skal undgå at din kugle bliver kørt over af en tilfældig søndagsbillist.

Amiga versionen er altså mere varieret, men også den bliver alligevel trivielt til sidst.

Grafik	66%
Lyd	28%
Gameplay	61%
OVERALL	60%

### COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk Kr 269.-

Der er ingen "Expert Course" (se Amiga-box) på 64-versionen, men bolden opfører sig mere realistisk end i Amiga-versionen. Grafik og lyd ligger lige over middel, og hvis du er ude efter en kortsigtet fornøjelse, så var det måske en ide at købe dette spil.

Grafik	60%
Lyd	70%
Gameplay	66%
OVERALL	64%



# LIGE MIN R-TYPE

**R-TYPE**  
Electric Dreams



C64 - Ved slutningen af hver bane venter et fælt monster!

Der hersker vist ingen tvivl omat softwarebranchen også er blevet til en modebranche. Man har i løbet af de sidste par år kunnet konstatere, at der kommer en bestemt slags spil, som softwarehusene - mangel på originalitet og fantasi udgiver i serier.

For tiden er Nemesis kloner det helt store, og nu har Electric Dreams udviklet DERES bud på en Nemesis-klon.

Mine damer og herrer, må jeg præsentere... R-TYPE!!

R-TYPE søger du hævn mod det onde Bydo-imperium. Med dit R9 interstellare krigsfartøj, skal du igennem 8 baner, hvor du (sæføli') bekæmper diverse nasties. Undervejs kan du (sæføli') indsamle ekstra våben, som (sæføli') kommer frem, hvis du skyder nogle bestemte dyr. For enden af hver bane er der (sæføli') et megamonster, som du (sæføli') skal skyde. Dette megamonster har (sæføli') et svagt punkt, som du (sæføli') skal skyde mange gange. Og dette svage punkt er (sæføli') placeret et sted, der (sæføli') er svært at komme til. Alt dette lyder ret velkendt ikke?

"Sæføli'", hører jeg jer alle gabe. Men tillad mig at komme ind på den nok mest interessante del ved dette (og ethvert andet) spil, nemlig gameplayet (selvom producenten nok vil hævde, at grafikken er det mest interessante).

Med eet enkelt ord kan jeg beskrive den større mystik, der ligger omkring gameplayet i dette spil. Var dig, kære læser, når jeg nu vil udtale denne livets hemmelighed, som

rummer sandheden bag R-TYPE. Gameplayet... skæbnesymfoni... møgirriterende! - medmindre du har et joystick med en god autofire. Forklaring følger..

## ANDRE VERSIONER

Udgivelsesplanen for de forskellige versioner af R-type er præget af forsinkelser, men før eller siden skulle der dukke versioner op til Amiga, ST, Amstrad og Spectrum.

Sagen er den, at dit fartøj bevæger sig for langsomt.

Godt nok kan man senere hen få mere fart på, men man burde have haft større mobilitet fra starten af. Fjendernes mobilitet fejler derimod intet, så hvis ikke du har et joystick med en virkelig god autofire, vil spillet nok mest appellere til dine aggressive instinkter.

Peter Normann

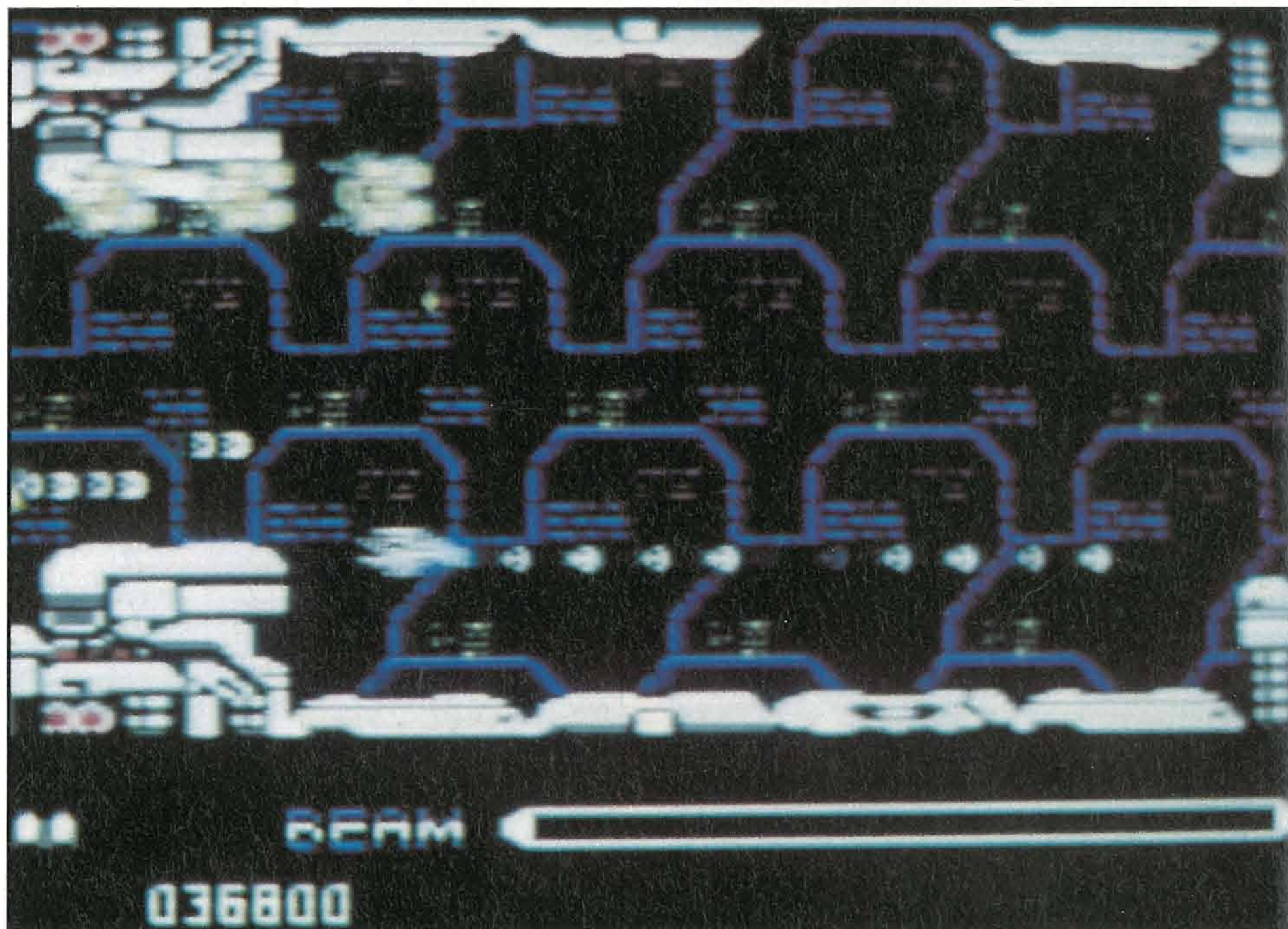
## COMMODORE 64

Bånd Kr 179.- Disk kr 269.-

Banerne bliver loadet ind separat, og en lille irriterende detalje er, at hver gang man er færdig med et spil, skal man vende disketten for at køre opstarten ind.

Første bane er lidt trivial hvad grafik angår, men hvis du når til anden bane, venter der dig en overraskelse. Det er simpelthen noget af det køligste grafik, jeg nogensinde har set. Der er en rigtig flot baggrund sådan a la Menace - faktisk præcis som Menace (ahem, Electric Dreams!!..). Der kører nogle rigtig gode melodier i baggrunden, og de er forskellige for hver bane.

Grafik	96%
Lyd	95%
Gameplay	81%
OVERALL	91%



C64 - Uden autofire kommer du ingen vegne

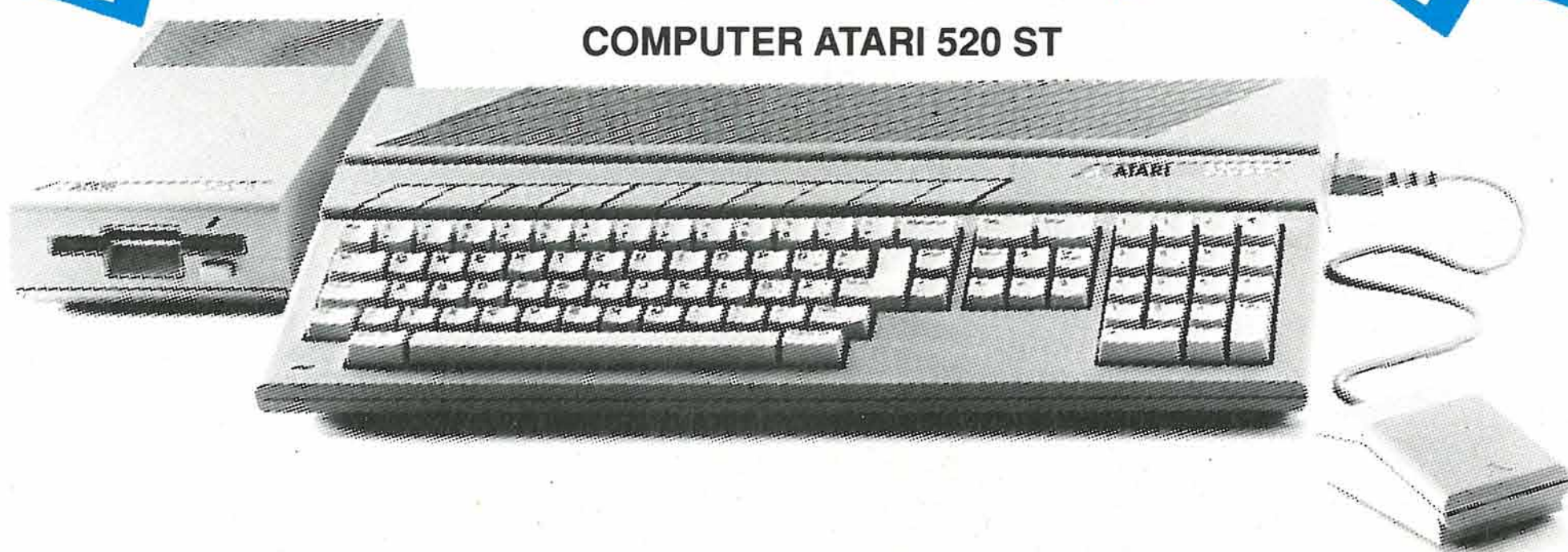


# ÅRETS COMPUTER

**SUPER  
PACK**

**SUPER  
TILBUD**

COMPUTER ATARI 520 ST



## COMPUTER & SUPERPACK

Med 4 nytteprogrammer plus  
hele **21 SPIL** med en VÆRDI alene på ca. 6000,-  
**PRIS alt incl. 4.995,-**

### Computeren

#### ATARI 520 ST.

512 Kb RAM, 192 Kb ROM, Motorola 68000 processor, indbygget tv-modulator, indbygget MIDI (musiktilslutning), GEM, ST-BASIC, mus, dansk tastatur og ekstern dobbeltsidet 720 Kb diskettestation. Stort programtilbud. Bruger klubber med mange Public Domain programmer.

### Nytteprogrammer

- **Tekstbehandling**  
Skriv breve hurtigt, enkelt og effektivt.
- **Database**  
Skabe dine egne kartoteker til f.eks adresser på medlemmer eller kunder.
- **Regneark**  
Spar tid. Lad computeren foretage de tidsrøvende beregninger.
- **Kalender**  
Udnyt din tid optimalt. Få orden i dine aftaler ved hjælp af computeren.

### 21 Spil

- Marble Madness
- Test Drive
- Beyond The Ice Palace
- Buggy Boy
- Eddie Edwards Super Ski
- Ikari Warriors
- Thundercats
- Ranarama
- Zynaps
- Quadralien
- Starquake
- Chopper X
- Roadwars
- Xenon
- Arkanoid II
- Wizball
- Black Lamp
- Genesis
- Thrust
- Seconds Out
- Mouse Trap

**KUPON**

- ☐ Jeg ønsker flere oplysninger om ATARI SuperPack
- ☐ Jeg ønsker at få oplyst navnet på nærmeste ATARI-forhandler

Navn: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Postnr, by: \_\_\_\_\_

Telefon: \_\_\_\_\_

Sendes til: ATARI Danmark \* Kontorhuset \* Værkstedsgården 7 \* 2620 Albertslund

**ATARI**  
COMPUTER



# TIPS

Så vender vi endnu engang frygteligt tilbage med en ordentlig bunke TIPS og TRICKS til de hotteste spil på markedet. Hvis du synes, at dine spil er umulige at gennemføre, så fortvivl ikke! Hjælpen er nær: GP's TIPS gør det umulige muligt...

## ROCKET RANGER

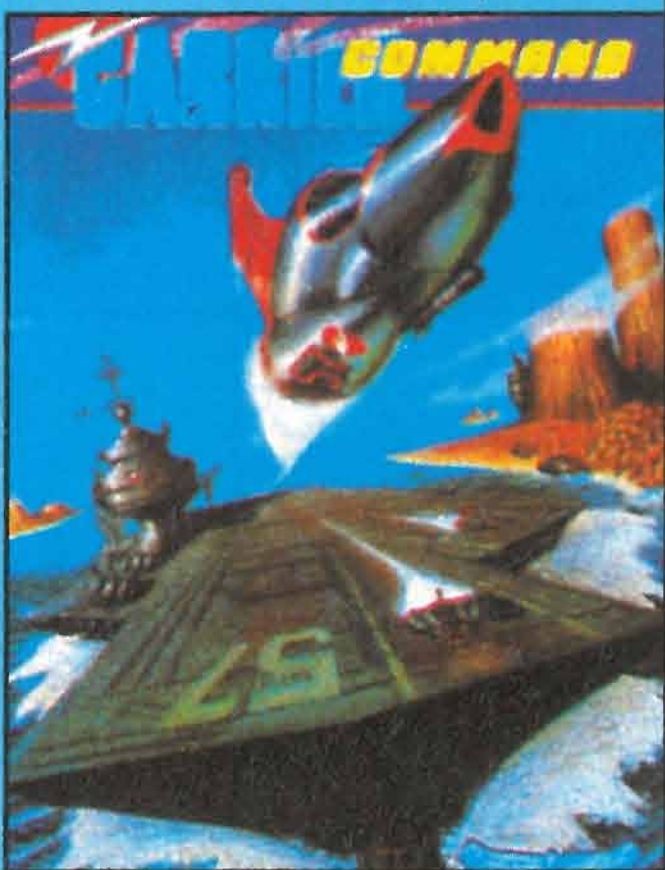
I begyndelsen af spillet kan det hurtigt blive et problem at skaffe tilstrækkeligt med forsyninger til din jetpack, men dette er absolut ikke nogen uoverstigelig hurdle. Rundt omkring i verden har nazierne placeret to raketbaser, begge med et velassorteret lager af lunarium. Den ene af disse ligger et sted i Sydamerika, godt gemt for undersøgende blikke. Når dine spioner har lokaliseret anlægget, kan du selvfølgelig selv stå for angrebet, men hvis du organiserer modstandskamp i det pågældende land, vil dine agenter jævnligt sende betragtelige mængder af lunarium til Fort Dix. Helt uden din indblanding!



AMIGA - Rocket Ranger.

## CARRIER COMMAND

Vi lægger ud med lidt hjælp til Rainbirds klassikere. Dette er absolut et af de bedste 16-bit (og snart også 8-bit) spil til dato, og med disse smarte rutiner ved hånden, bliver spillet endnu bedre! Aktiver pausefunktionen under et "Action game", og indtast følgende: "THE BEST IS YET TO BE". Når beskeden "Cheat mode active" nu dukker op på skærmen, trykker du "+" tasten på det numeriske keyboard. Dine Manta-fly og AAV'er er nu usårlige over for fjendtlige missiler! Og ST-ejerne skal skam heller ikke snydes for et tip til dette mega-game: Hvis du holder "7" tasten trykket ned, vil tiden flyve afsted, hvilket sparer dig for en masse kedsommelig venten (en af spillets eneste ulemper). Noget tilsvarende skulle virke på Amiga-versionen: Hvis du her aktiverer autopiloten i en manta eller AAV, går ind i pause-mode og taster "3", vil fartøjet være fremme ved sin destination, når du atter slår pausen fra. På samme måde vil "2" genopfriske dit "shield", mens "1" fylder brændstoftankene op. Prøv iøvrigt også med de andre tal... Hvis du hurtigt vil snyde dig frem til lykønskings-skærmen kan du (i hvert fald på ST-versionen) trykke på hele tast-rækken F10 til F1 - en efter en. Tast nu "Backspace", og svar "No" til computerens spørgsmål. Sådan kan man altså OGSÅ "gennemføre" sine spil...



## ELITE

Denne klassiske rumsimulation er højaktuel til Amigaen, og i den anledning kan vi her afsløre en ekstremt nyttig feature ved spillet! Når computeren beder dig om password, skal du skrive "SARA". Indtast nu det rigtige kodeord fra manualen, og tryk på stjerne-tasten (\*). Du er nu inde i programmets tophemmelige "snyde-skærm", hvor du kan fastlægge en masse forskellige parametre. Ved at ændre værdierne ud for de forskellige bytes, kan du stort set bestemme ALT om spillet:

BYTE	VÆRDI	VIRKNING	BYTE	VÆRDI	VIRKNING
21	01-04	Missiler	54	01	Narkotika
23	02	Stort lastrum	5C	01	Computere
24	01	ECM system	63	01	Maskindele
32	01	Docking-computer	67	01	Alloys
23	01	Beam laser	69	01	Våben
26	01	Pulse laser	6C	01	Pelse
2C	01	Escape-capsule	72	01	Mineraler
3C	01	ECM Jammer	75	01	Guld
2F	01	Energy bomb	79	01	Platin
3F	01	Cloaking device	83	01	Diamanter
34	01	Galactic-hyperdrive	84	01	Fremmede-objekter
38	01	Military lasers	88	01	Ulykkelige slaver
36	01	Mining lasers	8C	01	Thargoid-dokumenter
40	01	Mad	90	01	Fugitive
47	01	Tekstiler	91	01	Offender
49	01	Uran	97	01-08	Rating
4C	01	Slaver			(Harmless-Elite)
50	01	Spiritus			



## DEFENDER OF THE CROWN

Her er et nemt lille trick til Amiga-versionen af denne berømte Cinemaware klassiker. Hold "K" tasten nede, mens spillet loader ind, og din start-hær vil være uovervindelig!

## BETTER DEAD THAN ALIEN

Hvis du indtaster en hemmelig kode på titelskærmen, kan du ved hjælp af F-tasterne få adgang til de mest utrolige våben, kraftskjold og meget andet. I Amigaversionen er kodeordet CHAMP, mens ST-ejere skal taste ELV for at komme ind i denne usædvanlige cheat-mode.



## GIGANOID

Når du er på "select player" skærmen i dette Amiga breakout-spil, kan du trykke på "Caps Lock" tasten. Når du nu starter spillet, har du uendeligt liv - og sikken et...!

## VICTORY ROAD

Træd på pakken og slet disketten. Så får du et både længere og lykkeligere liv...

## THUNDERBLADE

Vi har her fornøjelsen af at afsløre en særdeles nyttig snyde-routine til 16-bit versionerne af denne højtflyvende arcadekon-vertering. Skriv CRASH på titelskærmen, indtil skærmen be-gynder at blinke. Du kan nu, ved et enkelt tastetryk, avancere til næste level. Den hemmelige tast er "Del" i Amigaversionen og "Undo" i Atari ST udgaven.

## THE SENTINEL

Her er koderne til nogle af de sidste levels i Firebirds gamle klassiker:

Level 0304 - 46774653	Level 4706 - 98972516
Level 0734 - 66919994	Level 5391 - 06895848
Level 1091 - 81759567	Level 6208 - 65592289
Level 1863 - 13090835	Level 6712 - 77956620
Level 3301 - 48423345	Level 7333 - 70647565
Level 3942 - 17556527	Level 8007 - 59442559

## MANIAC MANSION

For at flygte fra "Dungeon" uden den rustne nøgle, kan du skubbe til den løse mursten under vinduet til venstre. Men sørg for, at der står nogen klar til at løbe ud, da det skal gøres rimelig hurtigt. Det er derfor også en god ide, at bruge F- tasterne til at skifte mellem personerne.

# POKE CORNER!

Med disse pokes kan du snyde dig vej ind i dine spil. Tipsene er til Commodore 64, men de kræver en reset-knap (læs mere herom i forrige nummer, som stadig kan bestilles på tlf 06-800877). Når spillet er reset'et, taster du dine pokes ind, og skriver SYS-koden, som starter det hele igen - med ændringerne!

## FRIGHTMARE

Kunne du tænke dig udøde-lighed i dette platformspil fra Cascade?  
POKE 21829,169  
POKE 21830,0  
POKE 21831,234  
SYS 16384

## THE SENTINEL

Dette spil er særdeles originalt og meget fascinerende. Men desværre også ret så svært! Så mon ikke tanken om uendelig energi vil tiltale de fleste Sentinel-freaks?  
Værsågod..  
POKE 6664,96  
SYS 16128

## NOMAD

POKE 4469,76  
POKE 4470,124  
POKE 4471,17  
SYS 319

## THRUST

POKE 6139,234  
POKE 6140, 234  
POKE 6141, 234  
SYS 2304

## DRUID

POKE 39271,255  
SYS 5120

## BMX SIMULATOR

POKE 13939,0  
SYS 4096

## LEGEND OF KAGE

POKE 13611,96  
SYS 2344

## BREAKTHRU

POKE 6604,234  
POKE 6605,234  
POKE 6606,234  
SYS 12616

## BOMB JACK II

POKE 7053,200  
SYS 3303

## CAPTURED

POKE 17831,234  
POKE 17832,234  
POKE 17833,234  
SYS 13562

## MUTANTS

POKE 9273,230  
SYS 4096

## URIDIUM

POKE 3427,187  
SYS 2304

## BATALYX

POKE 19567,234  
POKE 19568,234  
POKE 19569,234  
SYS 16384

## ZYNAPS

POKE 37281,255  
SYS 32769

## HE-MAN

POKE 12651,234  
POKE 12652,234  
POKE 12653,234  
SYS 17610

## EAGLE'S NEST

POKE 24651,234  
POKE 24652,234  
POKE 24653,234  
SYS 32784

## WEST BANK

POKE 10769,234  
POKE 10770,234  
SYS 4100

## HEAD OVER HEALS

POKE 30315,144  
POKE 30216,144  
SYS 324

## PARALLAX

POKE 5796,96  
POKE 63927,96  
SYS 319

## TRAILBLAZER

POKE 27938,234  
POKE 29739,234  
POKE 30889,234  
POKE 30890,234  
POKE 30891,234  
SYS 25729

## WARHAWK

POKE 27090,234  
27091,234  
POKE 27092,234  
SYS 24604



## VI LØSER LAST NINJA II

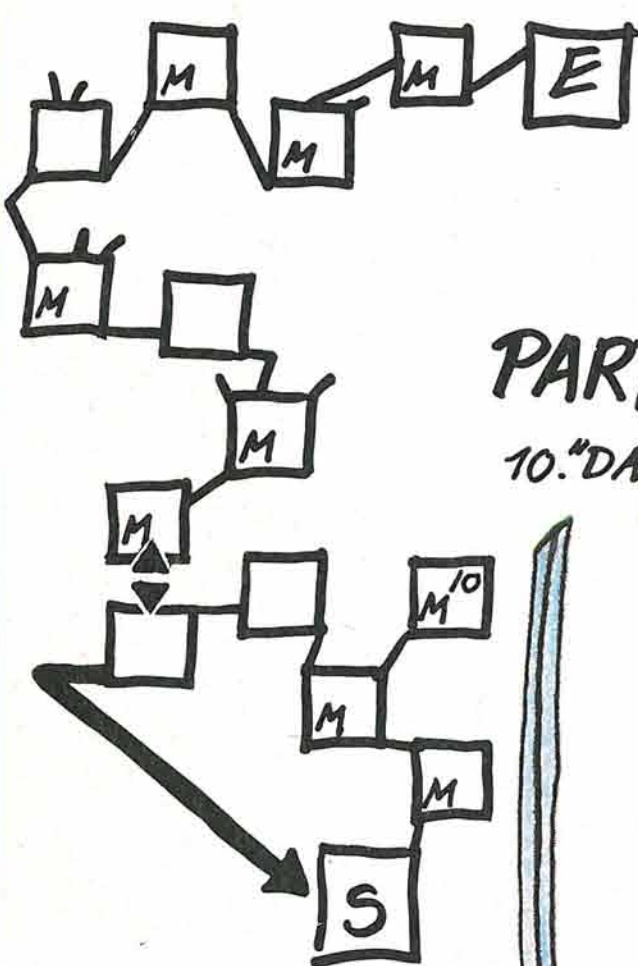


### PART I "CENTRAL PARK"

1. KEY 3. MAP 5. SHURIKENS  
2. BURGER 4. STAFF 6. TOILET CHAIN

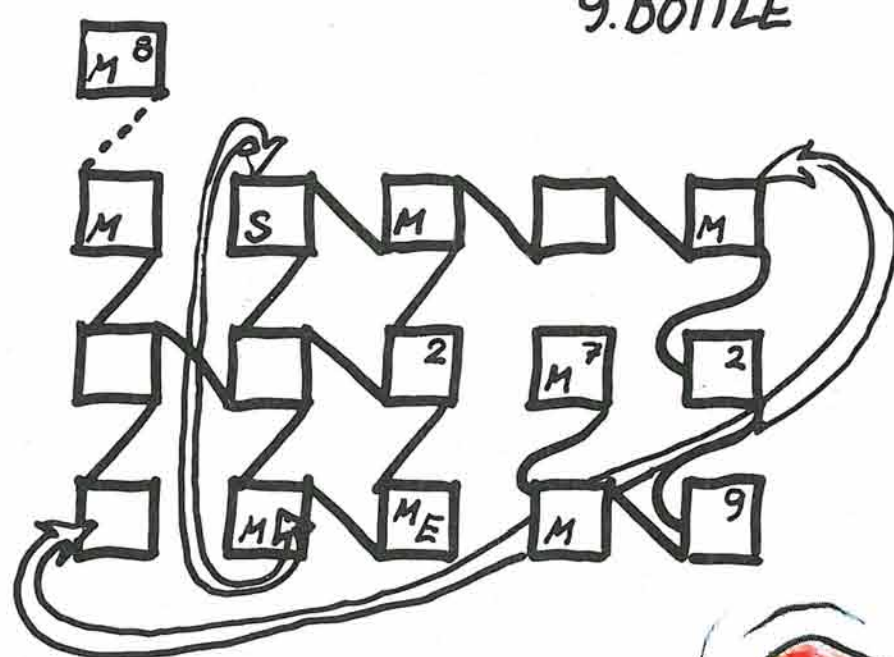
### PART II "CITY STREETS"

7. "DAKSELLØFTER" 8. SWORD  
9. BOTTLE



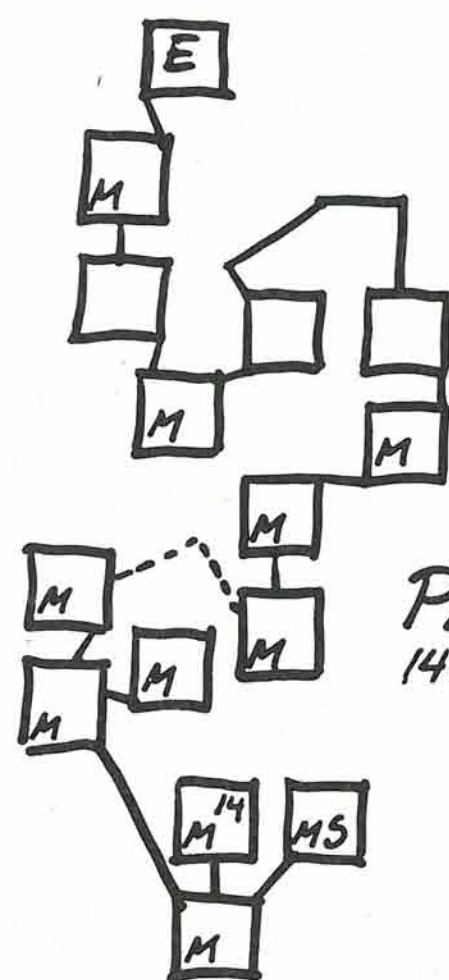
### PART III "THE SEWERS"

10. "DAKSELLØFTER II"



### PART IV "THE BASEMENT"

11. PASS 12. CHICKEN 13. POISON



### PART V "THE OFFICE"

14. CODE



### PART VI "MOUNTAIN HIDEAWAY"

15. ROPE

### PART VII "THE FINAL BATTLE"



Last Ninja II fra System 3 er sandsynligvis et af de bedste arcade adventures, der nogensinde er fremstillet til 64'eren. Faktisk har spillet kun een fejl: Det er drønsvært! Til ære for nødstedte ninjaer har vi derfor flikket en løsning sammen...

## CENTRAL PARK

Her starter du. Gå om bag forhænget, og efter at have sendt skinheaden til sine forfædre, trykker du på den gule firkant. Gå tilbage til scenen, hvor et hul kommer til syne. Husk at tage nøglen fra det sted, du falder ned.

Besøg dametoiletet (hmmm...) og tag toiletsnoren med. Gør det samme på det andet, og straks har du et hårdtslående våben. Husk også at tage de kastestjerner, en venlig sjæl har smidt i skraldespanden. Tag papiret, og kravl op af gitteret. Pinden, du finder, kan både bruges til våben og til at prikke til en båd med. Båden ligger på en ø ved siden af stedet med bierne. Hop tilbage, og gå op. Fang båden, spring over på den anden side, og du er på...

## THE STREET

Puh! Det er hårdt at leve i New Yorks gader, og fjenderne er klart miljøskadede! Men sparker du døren op til den kinesiske butik, vil du finde et våben, der skærer sig igennem mængden. Husk iøvrigt at gøre som din mor lærte dig, og gå kun over for grønt. Pas på damerne med potteplanterne. Foran drugstoren finder du en molotov-cocktail, rystet godt og grundigt. I vejarbejdernes skur, finder du en nøgle, der kan bruges til at fjerne et dæksel med. Stigen leder ned til...

## THE SEWERS

Klamt er ikke ordet! Iyt bare til musikken. Fald ikke i vandet. Du har aldrig lært at svømme, og synker hurtigt. Snup den anden nøgle, og brug den til at fjerne et andet dæksel med. Hurtigt når du tre døre. Bag to af dem er der vand. Dybt vand. Men prøv dig lidt frem, du finder nød frem til den rigtige før eller senere. Vi kender alle sammen historier om krokodiller, der er blevet skyllet ud i toiletet, og har vokset sig store. Jep sådan en har vi også her. Tænd din molotov-cocktail med faklen i rummet før, og server den for det taknemmelige dyr. Gå derefter igennem døren og ind i...

## THE BASEMENT

Gå omgående op af stigen, og til venstre. Tag ID-kortet, og gå hele vejen til højre. Gå ind i rummet og tag kyllingebeinet. Det skal dyppes i sovemiddel senere, og serveres for panteren. Indsæt ID-kortet i maskinen på vægen, og du står i...



C64 - Last Ninja II

## THE OFFICE

Nu begynder det at blive alvor. Men er du en sølle gadekæmper eller en ninja? Sørg for at få koden fra EDB-skærmen. Uden den kan spillest ikke klares! Tryk derefter på en lysestage i kontoret med panelerne, og straks glider døren op... Efter et stykke tid kommer du til en ventilator. GÅ MEGET langsomt forbi den, indtil du er helt over i den anden ende af rummet. Rør ved døren, og du kommer ud på gesimserne. Der er langt ned, og det kan ikke anbefales at skvatte. Kig derimod mod højre. Supermand flyver forbi! Desværre har han ikke tid til at hjælpe dig. Jorden skal reddes for 116. gang i år, så du må klare dig selv. Kæmp dig over til helikopteren, og grib fat i stigen. Helikopteren flyver dig til...

## THE MANSION

Hop ned på en skorsten, og spring derefter over til den midt på taget. GÅ BAG den ved på tagryggen, og fortsæt din farefulde færd, indtil du når et vindue. Her springer du ned, og går straks gennem døren til venstre. Fortsæt gennem næste dør og... UPS! Du er død (No hard feelings?!). Undskyld, det skal ikke ske igen. Gå ind i soveværelset og tag rebet. Brug det til at fire dig ned med, gennem døren uden trappe. Tænd for lyskontakten i fjernsynsstuen, og gå ind af døren bag pottedplanten. Tænd kontakten på væggen, og gå igennem labyrinten, hen til dampmaskinen. Tryk på kontrollen, og den dødelig damp (?) skifter retning. Gå igennem døren, klar til...

## THE FINAL BATTLE

Slå Kunitokis livvagt ihjel, og spænd hver en muskel i kroppen. Nu falder afgørelsen! Gå ind i næste rum. Foran dig er der et diagram, med lys i hvert hjørne. Lyset skal IKKE tændes endnu, men undersøg vægtæppet på bagvæggen. Her er et pengeskab, og vi håber, at du kan huske koden. Kan du ikke, er der 10.000 muligheder, så det finder du nok hurtigt ud af... Tag krystalkuglen, og straks dukker Kunitoki op i sin hvide kampuniform. Hvorfor er du god og sort når han er ond og hvid??? Og når Kunitoki falder om, så tænd lyset inden han når at sunde sig, og start den dødelige kamp. Men HUSK: Dit dræbende slag SKAL falde inde i midten af diagrammet, ellers vil den onde leve op igen. Vinder du over ham, lægger du glaskuglen tilbage, ser den skuffende slutning, slukker for computeren, skriver til System 3, og prøver at få dem til at lave LAST NINJA III.

(CS)



# BLIKFANG!

**Nøgne damer i reklamer for computerspil. Er det en harmløs spøg, eller er det kønsdiskriminerende og umoralsk? GP's Jakob Sloth taler med folkene bag de skrappeste annoncer, og ser nærmere på fænomenet ANNOUNCE-SEX!...**

Formålet med en reklame er at tiltrække sig læserens opmærksomhed og på den måde få vedkommende til at investere i det annoncerede produkt. En måde at fange øjet på er med farvestrålende kunstværker og spændende motiver, og næsten alle spilproducenter har da også en professionel reklameafdeling til at tage sig af billedfremstillingen. Det siger sig selv, at det hele tiden gælder om at lave noget, der er både STØRRE, mere FARVERIGT og mere TILTRÆKKENDE end konkurrenterne.

For eksempel havde US Gold i anledning af julen fremstillet en 6-siders folde-ud-reklame for deres Thunderblade-licens.

Men der findes også andre og smartere - nogen vil sige mere perverse - måder at sælge spil på, og det er netop, hvad vi vil koncentrere os om her: Sex-appeal i softwarehusenes spilreklamer!

## FOTOMODELLER, MEGANØDDER OG BLOD

Et af de første softwarehuse, der brugte "levende materiale" som blikfang i deres annoncer var Palace, der i slutningen af 1987 udsendte reklamen for Barbarian. Kombinationen af side 9-pigen Maria Whittaker, en muskuløs barbar og MEGET lidt tøj gjorde reklamen, og dermed spillet, til en supersucces - også selvom fotomodellen kun spillede en tilbagetrukket rolle på selve skærmen. De daværende bladsmørere var nemlig helt eksede med billedet! Annoncen blev brugt som forside på adskillige magasiner, og et enkelt sted endda som grundlag for en plakat i kæmpestørrelse. Men hvordan kom Palace på denne ide? Og havde de slet ingen skrumpel over at udsætte computerpressens mindreårige læsere for den slags seksualpåvirkning? Jeg greb røret og ringede til Palaces public relations manager, Pete Stone:

**JAKOB:** Hvorfor valgte I at lade en letpåkædet fotomodel reklamere for Barbarian?

**PETE:** Det er en længere historie, så...

**JAKOB:** Det er helt i orden - min redaktør betaler telefonregningen.

**PETE:** Jo, for snart 2 år siden, da vi lavede Barbarian-reklamen, var fotos i computerannoncer en sjældenhed, og vi valgte at lave en sådan reklame. Programmøren bag spillet, Steve Brown, var på det tidspunkt ret vild med Maria Whittaker, så det var ret naturligt, at valget faldt på hende som den gode prinsesse -

Desværre havde vi ikke råd til at hyre Arnold Schwarzenegger!

**JAKOB:** Hvad så med påklædningen - eller manglen på samme?

**PETE:** Selvom der måske ikke er ret mange, der ved det, er Barbarian faktisk bygget over tegneserien Conan. På papiret SER figurene faktisk sådan ud, og vi ville gerne genskabe stemningen fra tegneserien.

**JAKOB:** Visse personer blev stødt over reklamen. Hvad siger du til det?

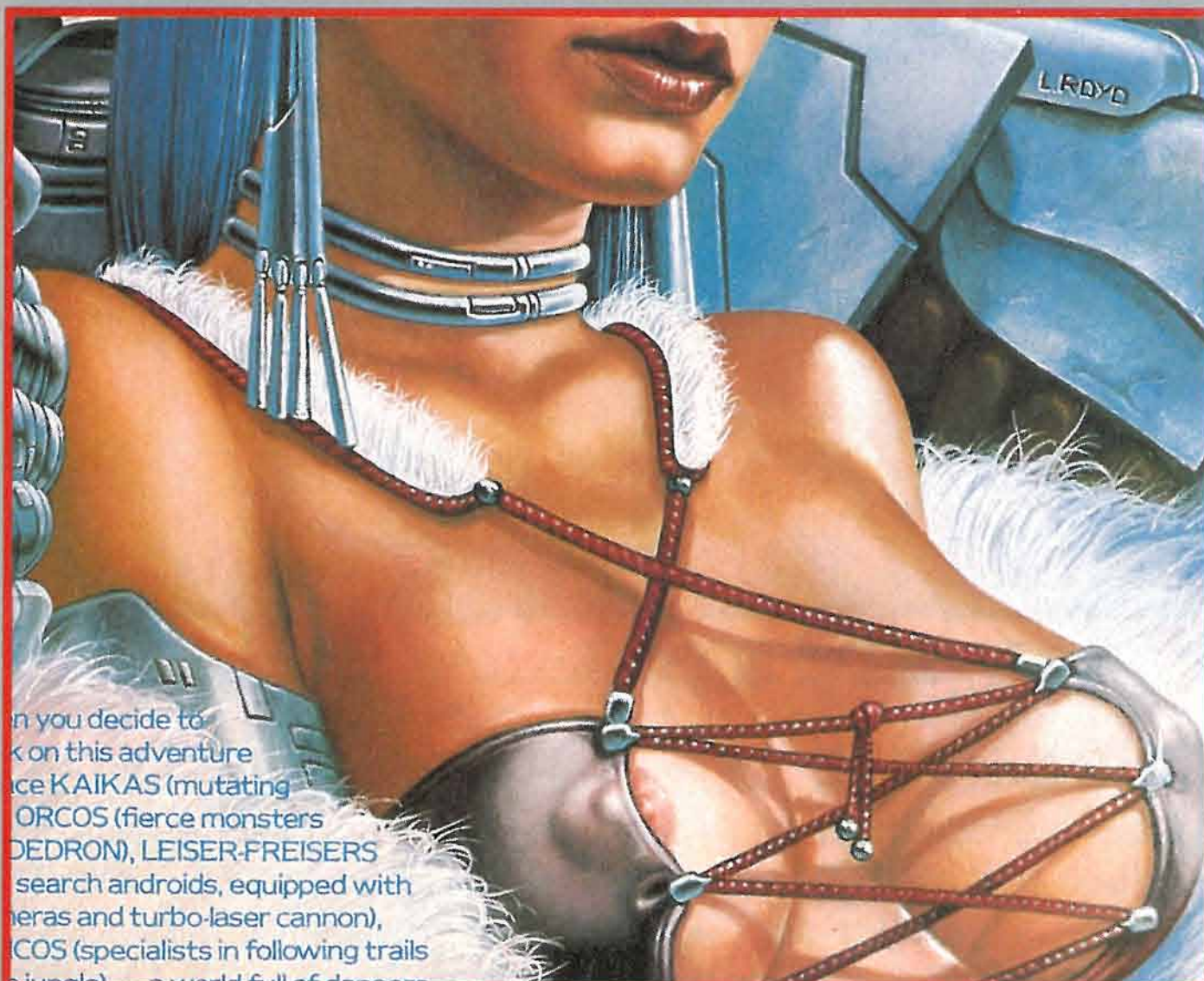
**PETE:** Jeg kan kun understrege, at det ikke var tiltænkt. Vi lavede ikke annoncen for at støde folk.



C64 - Sådan ser spillet "Psycho Pigs" ud. Det er jo ikke ligefrem fordi ligheden med annoncen er overvældende...

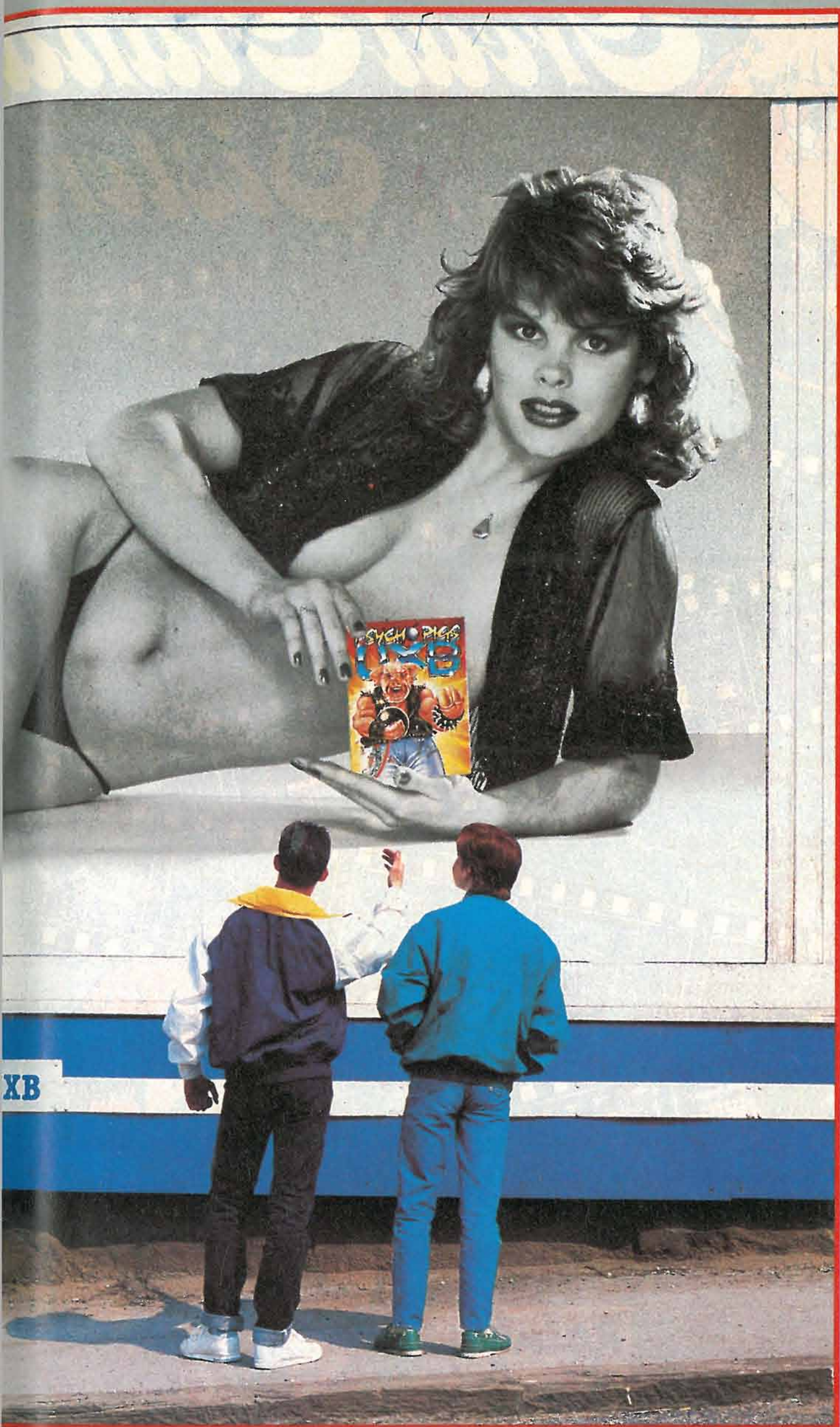


...which one I'd  
play with."  
...but have you seen  
views for  
Psycho Pigs UXB?"

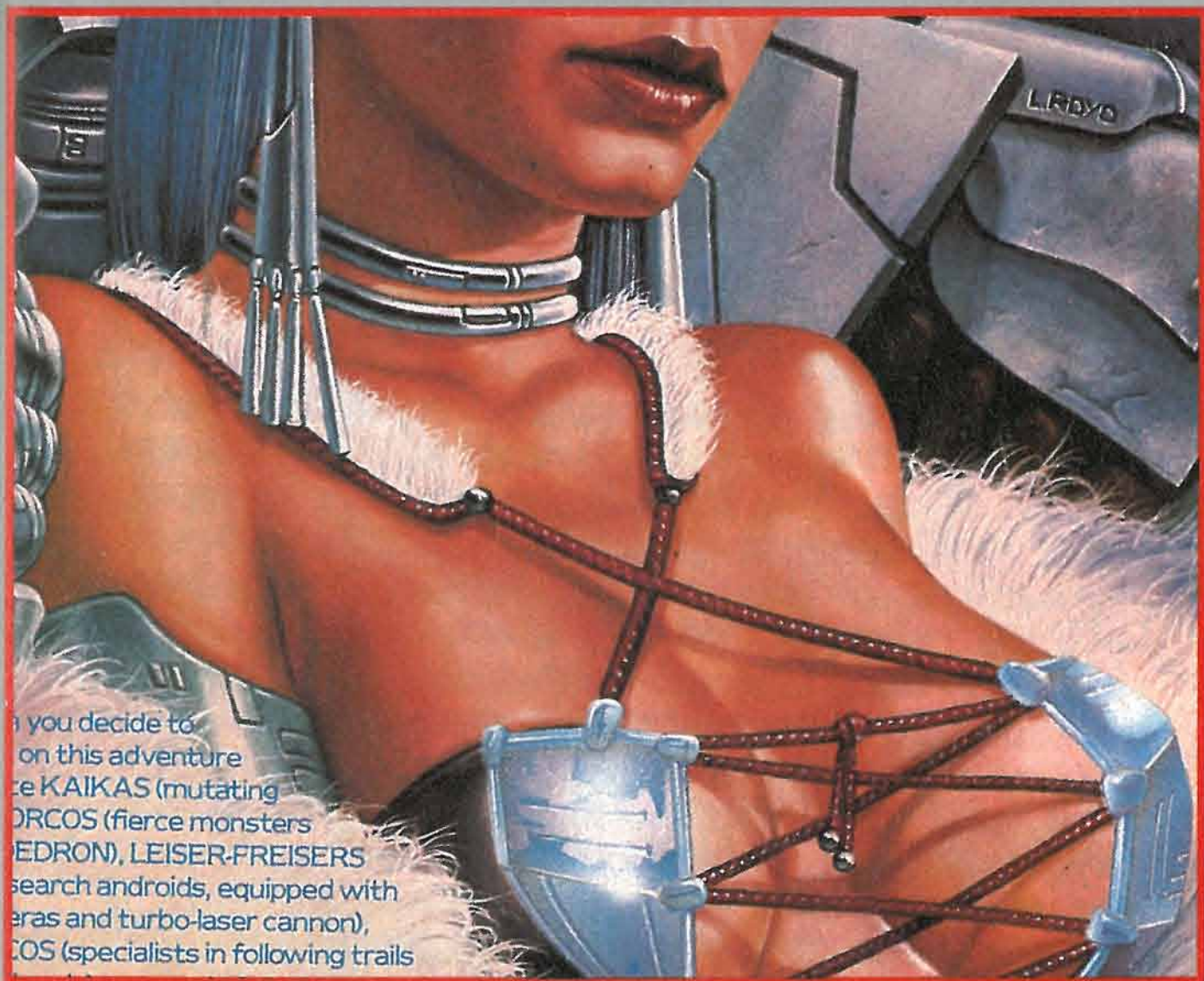


Før...





XB



you decide to  
on this adventure  
KAIKAS (mutating  
ORCOS (fierce monsters  
EDRON), LEISER-FREISERS  
search androids, equipped with  
eras and turbo-laser cannon),  
COS (specialists in following trails

...og efter. Bemærk hvordan skurkindens ædlere fordele diskret er blevet censureret bort.

JAKOB: Er I klar til igen at bruge denne slags blikfang?

PETE: Ja, men kun hvis det er passende. Hvis vi laver en Barbarian III, vil vi selvfølgelig hyre Maria, men ellers ikke.

JAKOB: Hvad synes du så om US Gold's reklame for Psycho Pigs UXB?

PETE: Jeg synes, at det er dumt at reklamere på den måde. Simpelthen dumt!

## DE SKJULTE GRÆNSER

Der er rent faktisk en engelsk lovgivning om sex i reklamer, og de fleste softwarehuse holder sig da også inden for visse grænser. Det varer nok MEGET længe, før vi kommer til at se en samleje-scene som reklame for Pacman 4000, men blottede brystvorter falder heller ikke i god jord hos alle engelske forbrugere. Engang i juli 87 var de fleste engelske magasiner plastret over med reklamer for et spil kaldet "Game Over". Hovedattraktionen i denne tegnede reklame var en ung kvinde udstyret med et par enorme, blottede bryster. Selvfølgelig blev der en masse skriveri - nogen kunne lide billedet, andre fandt det krænkende - men allerede måneden efter blev pigen påduttet et sæt hastigt påmalede brystholdere. Uden at de menige læsere fik nogen begrundelse. Jeg greb knoglen og telefonerede til engelske Ocean for at få hele historien, og efter at være blevet stillet om et par gange, kom jeg til at snakke med en af personerne i reklameafdelingen.

## Hillary Greenwood:

JAKOB: Kender du noget til baggrunden for den omstridte Game Over reklame?

HILL: Ja. Som du måske ved, blev Game Over ikke programmeret i England, men derimod i Spanien af Dinamic, der også stod for reklamen. Vi distribuerede bare, men..

JAKOB: Hvad tænkte du, da du så reklamen første gang? Fandt du den krænkende?

HILL: Personligt generer den mig ikke - lad være med at afbryde. Nå, reklamen kom i bladene og løbet kørte, men så nægtede den store butikskæde "Boots" at sælge spillet, medmindre vi ændrede coveret. Derfor overmalede Steve Blower de mere afslørende dele af billedet, og den redigerede reklame blev udsendt i bladene næste måned.

JAKOB: Har I siden brugt halvnøgne kvinder i jeres reklamer?

HILL: Nej, den slags holder vi os fra.

JAKOB: Men hvad gør I så for at tiltrække folks opmærksomhed?

HILL: Vi afbilleder gerne voldelige typer, men ikke in action - det ville efter min mening være for meget.

Ocean er ikke de eneste, der er blevet plaget af Boots. Hvorfor det lige netop er denne butikskæde, der råber vagt i gevær, er svært at sige, men det er sandsynligvis, som Pete Stone siger, fordi disse butikker er meget husmoderbesøgte. Hvis vi vender tilbage til Barbarian, måtte Palace f.eks. stryge Maria Whittaker fra coveret, hvis de ville have spillene liggende i Boots, hvilket de gjorde. Samme fremgangsmåde var også nødvendig for at få spillet ind i Tyskland, da man på det område har en ret skrap lovgivning. På den måde har markedet altså en afstukket kurs, som firmaerne må følge, hvis de vil kunne sælge deres produkter frit.

## PERVERTEREDE REKLAMEFOLK HOS US GOLD?

Fælles for de ovennævnte reklamer er, at motivet på reklamen på en eller anden måde har forbindelse til spillet. I Barbarian gav Maria Whittaker den som tilfangetaget prinsesse, selvom hendes imponerende brystmål på skærmen var forvandlet til 3-4 pixels.

Ligeledes spillede frontfiguren fra Game Over rollen som den kvindelige skurk i plottet, men sådan er det ikke altid. I midten af 88 lancerede US Gold en 2-siders reklame for deres Psycho Pigs UXB. Spillets aktører begrænser sig til orner og søer (!), men alligevel bestod annoncen først og fremmest af en letpåkledt kvinde med



spillet kassette placeret på et strategisk vigtigt sted. I MEGET lille format! Men hvorfor gjorde US Gold noget sådant? Og fik de nogen reaktioner på deres markedsføring af spillet? Jeg ringede til det (underligt nok) engelsk baserede softwarehus og fik mig en snak med deres marketing manager,

## Richard Tidsall

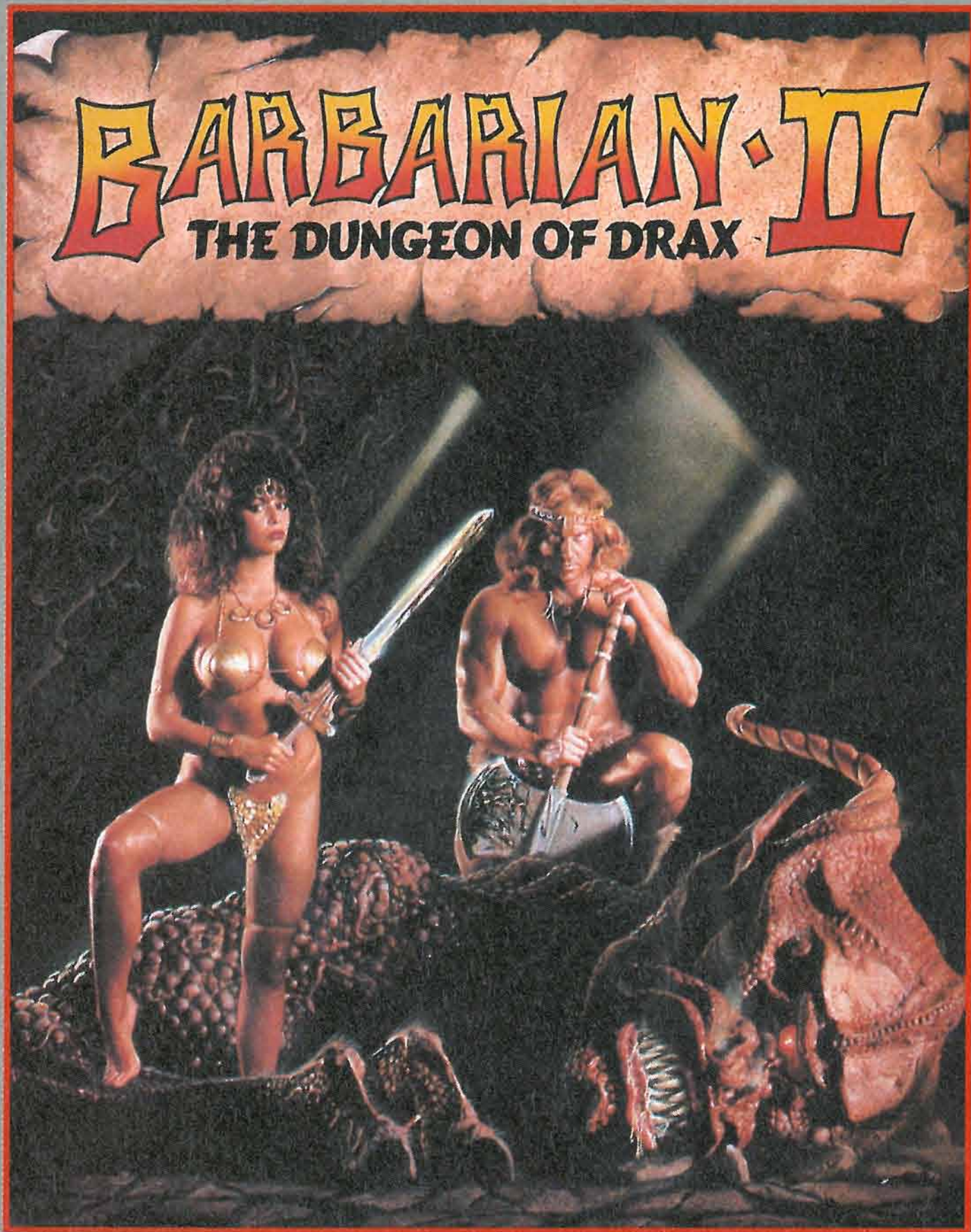
**JAKOB:** Hvorfor blev Psycho Pigs UXB promoveret på denne måde?

**RICHARD:** Vi ville gerne lave en anderledes og samtidig opsigtsvækkende reklame, der skilte sig ud fra det, vi ellers plejer at lave. Man kan nærmest sige, at vi lavede reklamen som en "engangsforestilling". Mest for sjov.

**JAKOB:** Synes du ikke, at der her er tale om en slags falsk reklame? Jeg mener, i realiteten er Psycho Pigs UXB jo ikke andet end svin og bomber!

**RICHARD:** Det mener jeg ikke - bemærk at fotomodellen er udstyret med et spilcover. (på 2x3 cm!, -red.)

**JAKOB:** (Slet skjult latter) Var der slet ingen, der reagerede negativt på reklamen?



PALACE brugte porno-stjernen Maria Whittaker i annoncerne for Barbarian spillene.

**RICHARD:** Vi fik faktisk et brev fra "the Advertising Standard Authority", hvorfor vi trak reklamen tilbage. Vi vil ikke fornærme nogen.

**JAKOB:** Du nævnte "the Advertising Standard Authority". Forklar dig nærmere!

**RICHARD:** Ja, hvis du er utilfreds med en reklame af en eller anden grund, kan du klage til A.S.A. (i England, selvfølgelig, -red.). De vil så, hvis de finder klagen berettiget, gå videre til bagmændene på forbrugernes vegne. Det var netop, hvad der skete her.

**JAKOB:** Vil I fortsætte med at lave den slags reklamer?

**RICHARD:** Nej, så ville det ikke være originalt længere - det kunne hurtigt blive usmageligt.

**JAKOB:** Du synes ikke, at det er forkert at reklamere på den måde i blade, der hovedsageligt læses af skolebørn og unge?

**RICHARD:** Nej, de ser alligevel den slags ting overalt.

Efter samtalen bad Richard mig om at sende et eksemplar af den færdige artikel til godkendelse hos US Gold, før den gik i trykken, men da jeg lovede ham, at jeg ikke ville bagvaske firmaet, fik jeg lov at slippe. Heller ikke her kunne jeg altså finde nogle seksuelt afsporede



Det er ikke kun på papiret, at kvindekønnet bliver (mis) brugt. Flotte, smilende damer er et obligatorisk indslag på alle internationale datamesser.

individer - og US Gold ville meget gerne beholde sin anseelse som et seriøst softwarehus.

## MORALEN

Selvom visse spilproducenter gennem tiden har måttet ændre - eller måske ligefrem skippe - salgsmateriale, som "befolkningen" fandt stødende, lader det ikke til, at nogen føler sig skyldige i at have viderebragt sådanne billeder til de computer-interesserede. Og jeg forstår det egentlig godt.

Personligt bliver jeg ikke vred over sådanne reklamer, og jeg kender ingen computerkolleger, der føler sig krænkede. Til gengæld lyder det meget logisk, at "anstændige" engelske husmødre, der vader ind i en butik som Boots for at købe de daglige fornødenheder og et spil til deres computergale søn, kan hidse sig op over den slags. Det er jo heller ikke dem, reklamen er rettet mod, snarere computerbladenes læsere, der for en stor dels vedkommende består af mandlige teenagere. Heller ikke en annonce som Psycho Pigs UXB kan få mig til at fare i flint. Tag den som en spøg - så længe det ikke overdrives, er det meget sjovt, og der er ikke nogen større sandsynlighed for, at reklamerne fortæller folk noget, som de ikke burde vide. Vi har jo nu engang sexualundervisning i skolerne.

Desuden virkede de omtalte annoncer jo perfekt. De skabte



opmærksomhed, og som en viis mand engang sagde: "Dårlig omtale er bedre end slet ingen." Jakob Sloth

-Og vi er ikke meget bedre selv! Denne, dybt diskriminerende opstilling har flere gange været brugt i GP's supermarked...



# 100%

## PLUS SIKKERHEDSRESERVER



### BASF Maxima®

#### 100% plus sikkerhedsreserver.

Den nye BASF diskette-generation giver dig en sikkerhed og kvalitet, der aldrig før er set.

Den nye BASF Maxima® giver ikke bare 100% sikkerhed. Den rykker desuden normerne for sikkerhedsreserverne med 50 til over 200% i de 5 afgørende parametre.



# BASF





Så er det eventyrtid! Troldmanden Saradon, adventurespillenes betvinger, giver GP's læsere råd og vejledning med på vejen om de nye spil.

## “ZAK SKA’ DU HA’!”

### ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS

#### US. Gold

Hovedpersonen i dette spil lyder det mærkelige navn Zak McKracken, men kaldes i det daglige slet og ret Zak. Zak er journalist på et tvivlsomt formiddagsblad i San Fransisco, og får til opgave at tage til Seattle for at lave en historie om et 2-hovedet egern. Imidlertid bliver han hurtigt blandet ind i en mærkelig historie om en fremmed race, der har planer om at indtage jorden. Disse aliens SER ikke alene stupide ud - de ER dumme og ville aldrig kunne vinde over en jordbo i fire-på-stribe, men nu har de fostret en uhyggelig plan...

Med en dumhedsmaskine vil de gøre jordboerne så stupide, at de selv uden videre kan overtage jorden. I en drøm ser Zak en mystisk maskine, der kan neutralisere dumhedsaggregatet, og spillet styres han - og 3 ligeså suspekter individer - i deres fælles kamp for at redde jorden endnu engang. Zak McKracken, der fås til C64 og Amiga, minder i stil meget om Maniac Mansion og styres 99% med mus eller joystick. Skærmen er delt op i 3 afsnit. De øverste 2 linjer er hellegit replikker og anden tekst, skarpt efterfulgt af et stort lokationsbillede og et kommando-

afsnit med inventory-liste. I modsætning til mange andre ikonstyrede eventyr har du i spillet et ret stort antal kommandoer til rådighed - det være sig pick up, use, put on, save og meget mere. For hver handling skal du med en cursor vælge et objekt (måske endda to) på skærmen eller i din inventory, hvorefter computeren udfører din instruktion. Hele systemet er meget brugervenligt anlagt, og der er endda en “what is” ordre, der kan identificere mystiske ting på skærmen.

Efter at have klaret de første problemer får du udover Zak kontrol med pigen Annie og to originaler, der har bygget et rumskib og er fløjet til Mars. Disse personer har alle visse fordele og ulemper, og nøglen til succes er at udnytte den enkeltes stærke sider.

Selve gameplayet er meget filmisk anlagt, og ind i mellem afbrydes handlingen endda af en kort scene fra et helt andet sted i spillet - det være sig en samtale mellem 2 rummænd, et intermezzo med en mopset stewardesse eller måske endda et

Parser	87%
Atmosfære	83%
Sværhedsgrad	Middel
OVERALL	89%

#### VERSIONER

AMIGA	Kr 449.-
C64 (Disk)	Kr 269.-
PC	Kr 449.-



AMIGA - ZAK ser skeptisk til, i mens de indfødte udfører en gammel afrikansk heksedans.

skænderi med en forurettet koste-alien!

Som du måske kan forstå er Zak McKracken absolut ikke et spil uden humor. Faktisk skal man være MEGET alvorligt anlagt for ikke at knække totalt sammen af latter over mindst et af spillets ustyrlige gags. Det mest utrolige er, at programmørerne samtidig har formået at lave logiske problemer og et godt plot, selvom det dog, både på Commodore 64 og Amiga, er nødvendigt med en hel del disketteskift for at få al grafikken og lyden med. Zak McKracken er absolut værd at dø af grin over!



## KRØNIKER FRA MARS

### Mars Saga

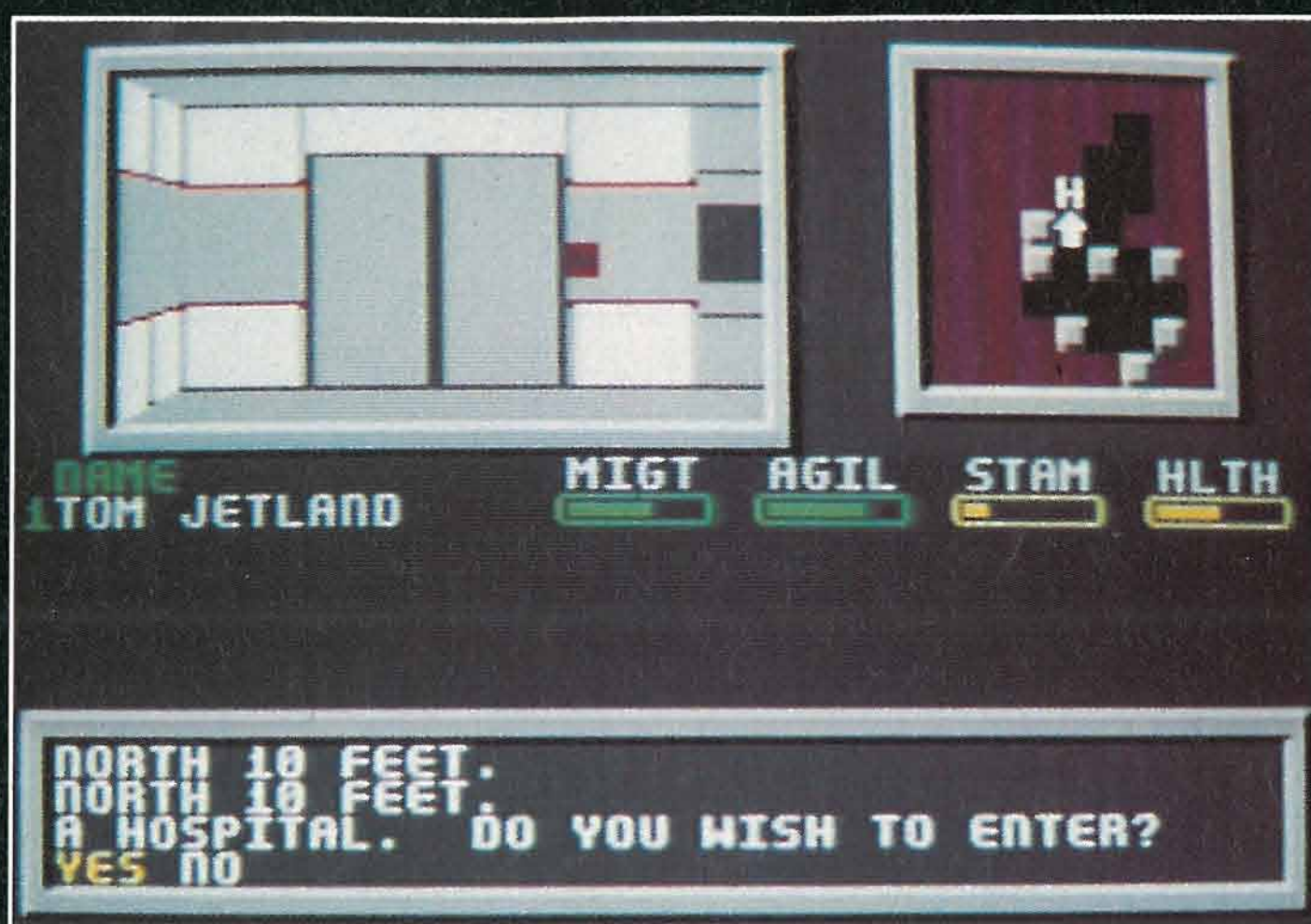
#### Electronic Arts

I år 2055 satte mennesket endelig for første gang foden på Mars, den røde planet.

Det siger sig selv, at livet på et så ugæstfrit sted ikke er særlig hyggeligt, og derfor lavede man Mars om til en straffekoloni. Idag er der 4 minebyer på Mars: Primus, Progeny, Parallax og Proscenium, som endnu er under opførelse. Pludselig mister man al kontakt med Proscenium, og regeringen udlover en svimlende sum penge til den, der finder ud af, hvad der er gået galt.

Du er Tom Jetland - en strafefange blandt tusinder, og da du her ser chancen for at undslippe fra Mars, melder du dig frivilligt til at opklare mysteriet. Du starter din mission på en bar i den billige ende af Primus, næsten uden penge på lommen. For at komme til Proscenium, går turen over Parallax, og da billetten dertil koster 5000 credits, er det indlysende, at du kommer til at lave nogle penge, før du kommer afsted.

Men først skal du have fundet nogle villige hjælpere, for man kommer ikke langt på Mars, hvis man er alene. Rundt omkring på restauranter og sovesale vrirler det med suspekte individer, allesammen opsatte på at lave lidt profit - hvadenten de kom-



**C64** - Øverst til højre er dit oversigtskort. Det store billede er din 1. Persons synsvinkel, mens tekstdialogen foregår nederst på skærmen.

mer fra tandlægehøjskolen, marinen eller politikorpset. I begyndelsen er interessen for din mission ikke særlig stor, men efterhånden som dit dårlige rygte vokser, får du nemmere og nemmere ved at skaffe de nødvendige rekrutter.

Der er flere måder at blive rig på i Primus. Selvfølgelig kan man påtage sig forskellige småjobs eller prøve lykken på et af de mange kasinoer, men det nemmeste (og sjoveste!) er at drive rundt i byen, ventende på et godt slagsmål, for derefter at sælge sine afdøde modstanderes våben og tøj! Man starter spillet kun bevæbnet med en

kaliber 0.22, men våbenforretningen i Primus har et rigt udvalg i både maskinpistoler, kemiske våben, molotov-cocktails, gummi knipler og sågar blyrør. Desværre kan du ikke bare lige gå hen og købe en Uzi. Du skal først lære at betjene den, og det er her kamptrænings-centrene kommer ind. For et vist beløb kan du deltage i kurser om almindelig våbenbrug, og derved gøre det muligt for dig at købe mere avanceret isenkram.

Når du angriber en fjende, fx en bølge eller måske endda en mor med børn, skifter skærmen til et oversigtsbillede af de omkringliggende bygninger, dig, dine

hjælpere og dine modstandere. Det er nu op til dig at koordinere angrebet, så dine folk ikke kommer til at skyde hinanden i ryggen, for til sidst at se slagsmålet udspillet på skærmen.

Alle dine handlinger i Mars Saga vælges fra et smart menu-system, der er utrolig hurtigt at bruge, og da computeren hele tiden opdaterer et oversigtskort over dine omgivelser, slipper du for ustandselig at fare vild. Kampsystemet, der efter min mening er langt mere nuanceret end det i Bard's Tale, fungerer også perfekt, og både grafik og lyd ligger i den gode ende af skalaen.

Men det bedste ved Mars Saga er nu selve game-playet! Spillet er fyldt til randen med atmosfæriske detaljer, der langt fra alle er blevet omtalt her, og hvis det er rollespil, du kan lide, så tøv ikke. Køb!

Parser	92%
Atmosfære	95%
Sværhedsgrad	Middel
OVERALL	93%

#### VERSIONER

C64 (Disk)	Kr 269.-
------------	----------

#### Sierra On-line:

## Software der quester dig!

**Hvis du er fascineret af eventyrenes verden, men har svært ved at slippe joy-sticket, så indeholder denne artikel måske løsningen på dit problem...**

I Californien boede der engang et ægtepar, som syntes, at folk så for meget TV, så fandt de opfundt en ny type computerspil, hvor folk kunne se på TV'et, men alligevel deltage aktivt i det, der foregik på skærmen. Ægteparret kaldte deres opfindelse for "interaktivt software", og de

blev også hurtigt enige om et navn til deres nystartede firma. Det kom til at hedde "Sierra On-line", Sierra er idag et af verdens førende software-huse. Firmaet stræber efter at lave spil, der er mere underholdende end det, der sker på TV. Men hvordan er det så gået?

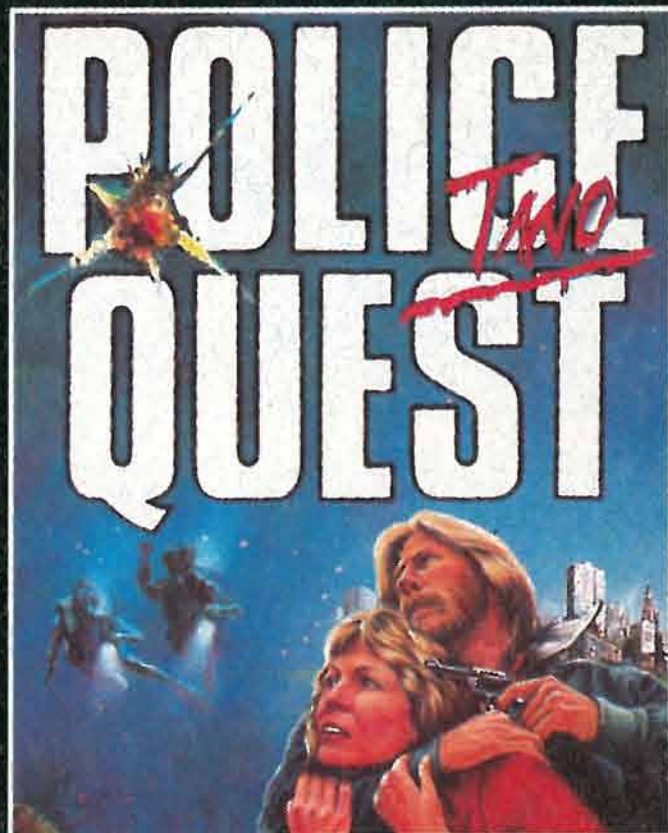
Hvad det overordnede koncept angår, ligner spillene hinanden til forveksling: Du styrer en grafikperson rundt i et stort, grafisk område, og kommunikationen med computeren foregår gennem tastaturet som i "alminde-

lige adventurespil". Jeg vil nu give en kort introduktion til de sidste nye titler fra Sierra. (fås til PC nu, og kommer snart til Amiga). De lidt ældre spil er bygget op på samme måde, og selvom mange af spillene indgår i forskellige serier, kan de sagtens spilles uafhængigt af hinanden.

#### Police Quest 2

I dette spil indtager du rollen som betjent Sonny Bonds (ikke at forveksle med "Crockett" og "James") fra mordafdelingen i

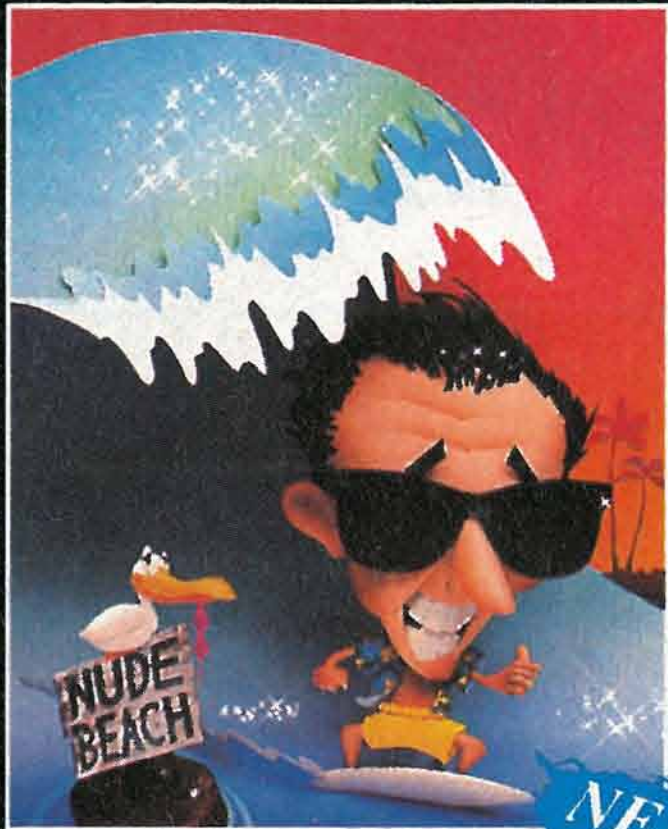
byen Lytton. Din mission er at fange forbryderen Jessie Bains, hvilket også var missionen i Police Quest I. Nu er han flygtet igen.





## Leisure Suit Larry

Fortsættelsen til det spil, der givetvis har været Sierras hidtil største hit. I Leisure Suit Larry 2 er dit ultimative mål at komme i kanen med så mange som overhovedet muligt!! Hvis du synes det lyder plat, har du fuldstændig ret, men det er særdeles humoristisk opbygget, og du kom-



NEW!

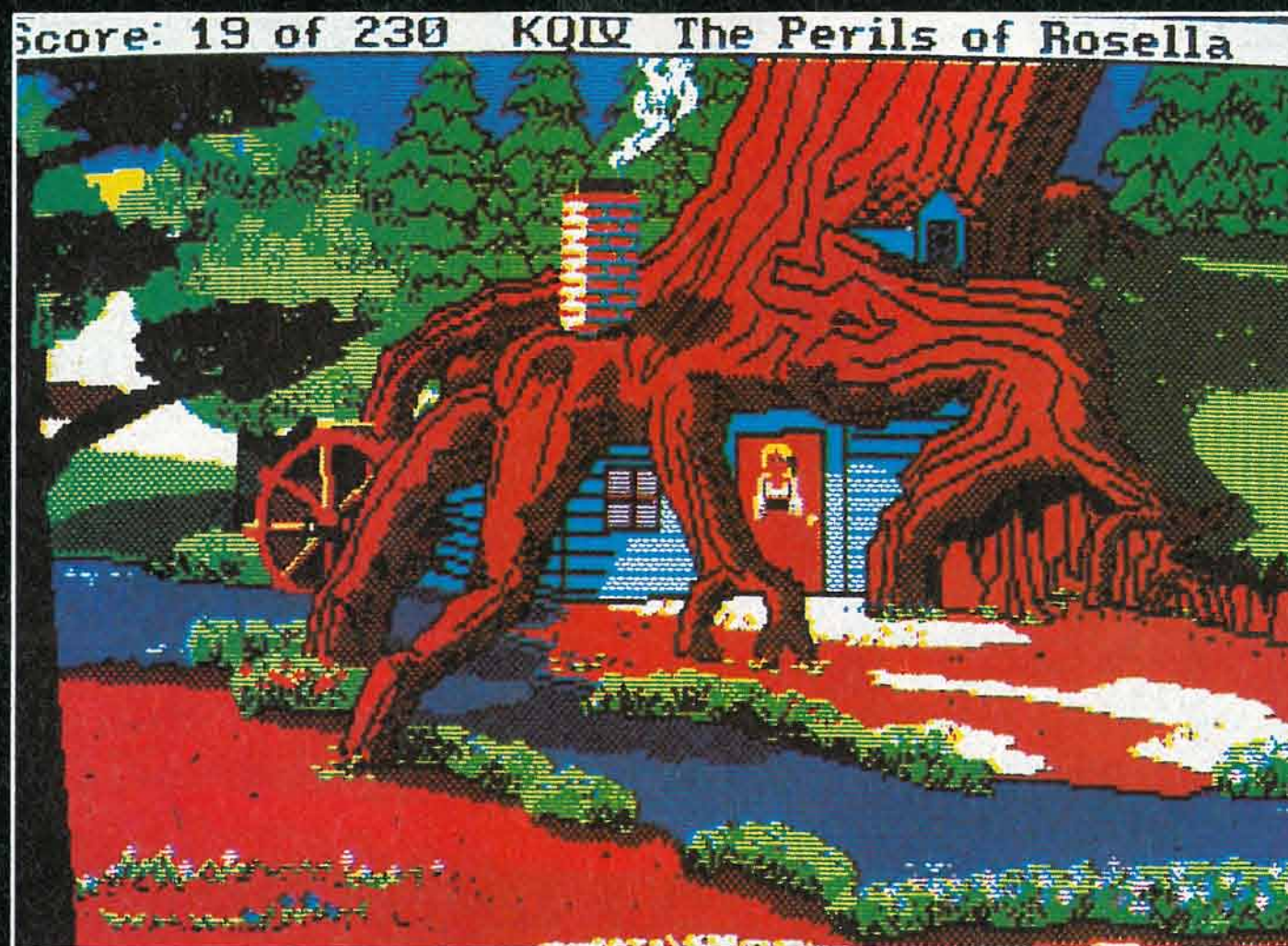
mer vidt omkring i din søgen efter den eneste ene "quinde" i dit liv.

## King's Quest IV

Sidste skud på stammen af Sierras største og ældste serie foregår ligeså de foregående dele i et eventyr-land. I 4'eren

spiller du skøn-jomfruen Rosella, der er datter af den døde Kong Graham. Du skal finde en magisk talisman og en "charmed

noget. Manhunter er nok det spil, der har det mest holdbare plot: Du er spion for en fremmed magt der har indtaget jorden, og din



PC - KING's QUEST IV er det nyeste spil i SIERRA's "KING'S QUEST" serie.

fruit" (som jeg ikke vil oversætte) for at alt igen kan blive fryd og gammen i det lille land.

## Manhunter New York

Et af de få Sierra spil, der ikke er opbygget på samme måde som de tidligere. I Manhunter ser du handlingen med egne øjne, og du skal styre en prik rundt på skærmen for at foretage dig

mission er at jage mennesker, samt at finde ud af, hvorfor de fremmede egentlig har invaderet jorden. Vi så spillene på en 12,5Mhz Tulip-AT PC i EGA-mode, men vi prøvede dem også på en PC XT'er med CGA-kort, hvor spillene går frustrerede langsomt. Selvom du godt kan spille på en XT'er, mister spillene på den måde meget af deres

værdi - også fordi ingen af spillene har en særlig avanceret ordfortolker. Dette gælder desværre også ordforrådet, og det er tit helt specielle vendinger, der skal bruges for at løse gåderne.

Som eventyr er alle spillene ret traditionelle: Undersøg alt, hvad du kommer i nærheden af, og de ting du finder skal som sædvanlig bruges et eller andet sted - ingen nytænkning på den front. Det af spillene, som umiddelbart tiltalte mig mest er Manhunter, men her har Sierra desværre delvist spoleret det gode plot med et mildest talt elendigt bruger-interface.

Det er svært at pege på et af spillene, som jeg på forhånd kan sige er super; dertil er de for forskellige. Mit bedste råd er, at du bør vælge et spil i den genre, som du synes lyder mest spændende.

## VERSIONER

Alle Sierra-spillene fås til PC og hele rækken kommer meget snart til Amiga. Vi tager spillene op til en mere grundig test, så snart de begynder at dukke op til denne computer. (NL)

## Breykassen



Hvis du har et synspunkt om et adventure-relateret emne, eller hvis du sidder fast i et adventure- eller rolle spil, så skriv til troldmanden Saradon.

## FRA TROLDMAND TIL TROLDMAND

Ooh ædle kollega, troldmand og kortkunstner: Jeg vidste at de ville tildele Eder spalteplass på et tidspunkt, og jeg tænkte, at du nok kunne hjælpe mig med nogle proble-

mer, jeg har samlet op. **Wizard of Akyrz:** Hvor finder man kronen? **Zork II:** Jeg har dræbt dragen og fået nøglen af prinsessen. Hvad skal jeg nu fortage mig?

**Guild of Thieves:** Hvad skal man bruge "anticube" til? Og så lidt tips til ovenstående spil:

**Wizard of Akyrz:** Kender du gæden om ulven, lammet og kålen? Løsningen er den samme her.

**Zork II:** Is spejler, og hvad er nøjagtig lige så farligt som en drage?

**Guild of Thieves:** Har du problemer med terningerne, så tegn et kort over det nærliggende område. Man ser det straks! Hvilke spil synes du iøvrigt er dårligst, mest ulogisk, bedst og sværest? Mine kandidater er henholdsvis Temple of Terror, Hulk, Guild of Thieves og Snowball.

Held og lykke med dit hjørne, og må det for evigt blive beskyttet mod "grues"!

Ærbødig og magisk hilsen fra "Merlin" Hansen, København

Hej Merlin!

Kronen i Wizard of Akyrz er godt gemt, det har du ret i! Gå to gange

syd i labyrinten og brug spaden for at finde denne kostelige skat. Selvom problemerne i Zork II kan løses i forskellige rækkefølger, vil jeg mene, at det er på tide, du kommer op at flyve. Læg avisen i "receptacle" og antænd den for at få ballonen til at folde sig ud. Når (hvis?) du kommer ned igen, skal du gennengådedøren. Svaret er... well, en brønd.

Antiterningen i Guild of Thieves får du ikke brug for før til aller sidst, så hvis du ikke er kommet ind i banken endnu, gør du bedre i at finde nogle flere skatte.

Det absolut dårligste eventyr, jeg nogensinde har kastet mit stålgrå blik på, må nok siges at være "The Quest for the Holy Grail" fra Mastertronic. 100 rum og 5 problemer! Scott Adams er efter min mening jordens mest "abstrakte" eventyrdesigner, så dit valg af Hulk som det mest ulogiske spil er jeg helt enig i.

Starcross er nok det sværeste eventyr, jeg nogensinde er stødt på, og mht. det bedste spil... Det er lidt svært at vælge eet eventyr ud, men mine 3 favoritter må nok være Stationfall, Lurking Horror og Dracula, der allesammen oser af atmosfære.



## JEG SIDDER FAST!

Hej, Saradon!  
Jeg sidder fast i et par eventyr, nemlig Rebel Planet, Guild of Thieves og Temple of Terror. Først Rebel Planet: Hvordan kommer man ned i kloakken? Så Guild of Thieves: Jeg kan ikke komme ind i borgen. Hjælp! Og til slut Temple of Terror: Hvordan bevæger man sig ind i den mystiske ørkenby? Jeg håber, at du kan hjælpe mig. Venlig hilsen  
Martin Olesen, Beder

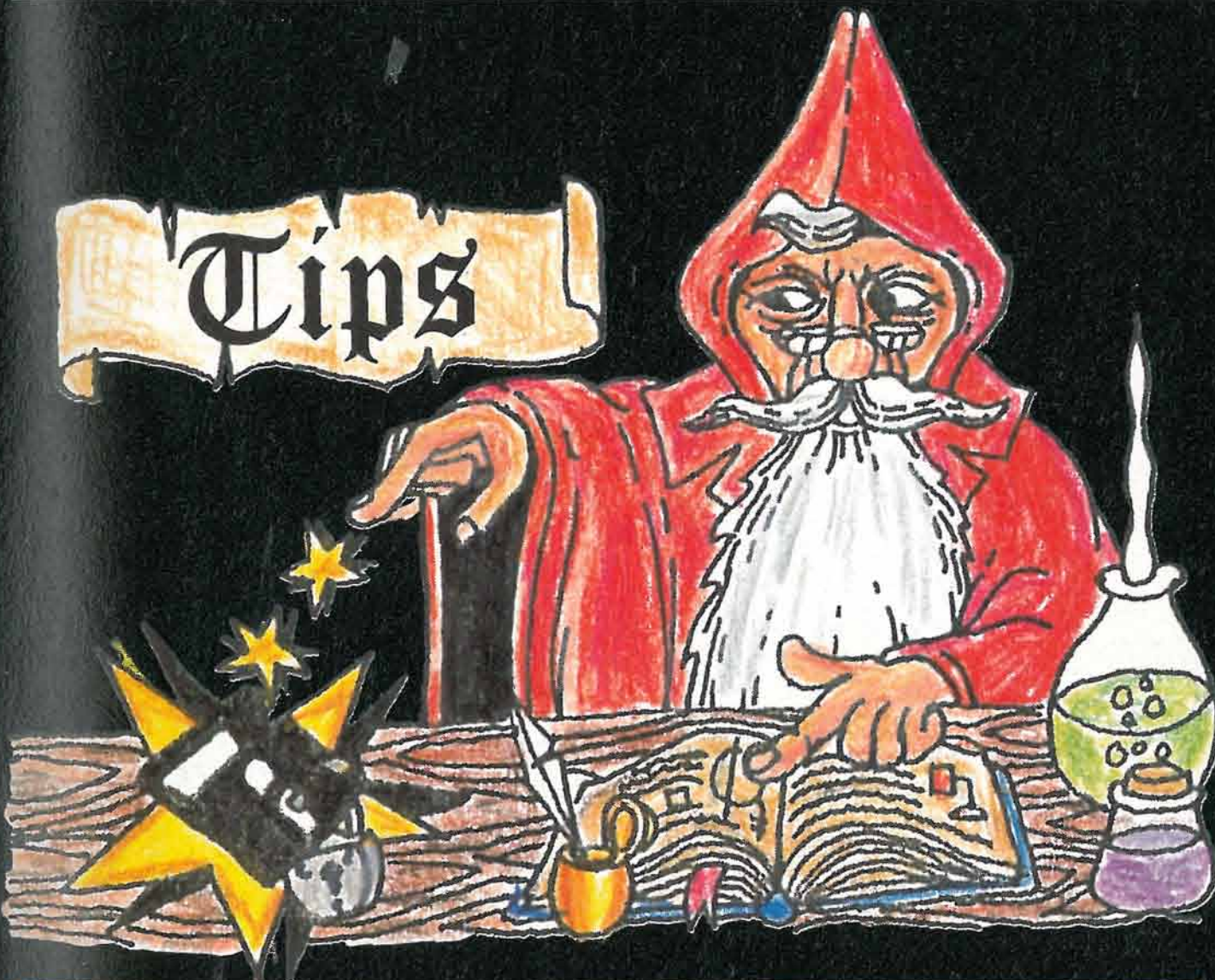
Vær hilset, Martin. Nu skal du få de hints, du har brug for. Kloak problemet i Rebel Planet er ikke helt så enkelt, som det lyder. Hvis du kigger nærmere på den

døende receptionist i hotellet, bliver du belønnet med en disk, der skal bruges i telefonboksen med kommandoen "insert disk". Nu finder du et nyt dæksel, der skal fjernes med deltractor'en fra butikken, og banen er fri. I Guild of Thieves kan det betale sig at være venlig. Et sted på markerne i starten af eventyret kæmper en gammel mand en forgæves kamp med en genstridig, og meget tung, kiste. Hjælp ham! Temple of Terror er nok det mest fejlfyldte eventyr til dags dato, og mig bekendt er det umuligt at klare. Men alligevel - lidt hjælp skal du have. Afled slangens opmærksomhed med et fælt trick og gå så ind i byen: "Kick sand at serpent".

## 4 SIDER ER PASSENDE!

Hej!  
Jeg har desværre ingen tips, men nogle spørgsmål er det alligevel blevet til.  
**Borrowed Time:** Hvordan undgår man fælden i Ritas lejlighed?  
Hvad skal man sige til krybet Farnham?  
**Kentilla:** Hvordan kommer man ind i Tylons slot?  
PS: Det er et eddergodt blad, men lav eventyrsektionen lidt større end de andre blades. 4 sider må være passende!  
Eventyrlig hilsen  
Thomas Krabbe, Skibby  
Hej, Thomas! Fælden i Ritas lejlighed skal faktisk slet ikke undgås - snarere tværtimod. Når

du hænger under loftet som en anden edderkop, er det en god ide at undersøge bordet. Her finder du en æske tændstikker og et lys, der skal bruges til at brænde dig fri. Farnham skal du ikke tænke på, før du får samlet bevismateriale nok til at få ham buret inde - og prøv så politistationen. For at komme ind på Tylons slot i Kentilla, får du brug for en bevinget hjælper. Et sted i sumpen har nogle hæslige monstre fanget den underskønne Timandra, som er den eneste, der kan berolige den aggressive drage. Befri Timandra og hun vil lægge et godt ord ind for dig, hvorefter du med dragens hjælp kan krydse voldgraven uden problemer. Og med hensyn til dit PS kan jeg kun svare een ting: Er gjort!



## ZAK MCKRACKEN

Når du første gang kommer op at flyve i dette ustyrlige eventyr, skal du gå flyet lidt efter i sømmene. Desværre vil stewardessen ikke lade dig foretage noget suspekt, men med lidt held kan du nemt få hende til at gå op i limningen! Start med at gå ud på toilettet, tænd for vandhanen og afriv et par meter lokumspapir. Prop

nu papiret ned i vasken og vent til hele gulvet sejler, før du med et tryk på knappen tilkalder stewardessen. Skynd dig derefter op foran i flyet og put ægget i mikrobølgeovnen. Tænd, og... SPLAT! Med stewardessen moden til indlæggelse kan du roligt gennemse passagerkabinen - husk at tjekke det tomme sæde.

## BARDS TALE

Bards Tale er nok et af de mest kendte (og mest spillede) rollespil, og med god grund. Spillet er simpelthen fantastisk! Når du sammensætter dit party, er det en fin ide at vælge mindst een "monk", da disse karakterer hurtigt bliver meget stærke. En "Paladin" er heller ikke noget dårligt valg, idet han kan bruge næsten alle slags våben.

I labyrinterne møder du en del mystiske personligheder, der stiller dig de underligste gåder. Mange er ganske nemme, mens andre godt kan være en hård nød at knække. En af de værre er gåden i Harkyns slot (level 2) - svaret er "shields". Men spørgsmålet i "Kylearans Amber Tower" er efter min mening langt den sværeste - "stone golem" vil bringe dig over hurdlen.

## JINXTER

Selvom det er umuligt at dø i dette eventyr fra Magnetic Scrolls, skal du tære så lidt på dit held som overhovedet muligt. Tyren kan klares på mange måder, men den eneste "rigtige" metode er først at lokke tyren med den røde dug ("wave cloth at bull") og derefter kaste dugen lige i ansigtet på bæstet ("throw cloth at bull"). På denne måde bruges intet af dit kostbare held.

Et andet sadistisk problem er tændstikkerne - eller rettere mangelen på samme. Der er kun LIGE netop nok til at gennemføre spillet. Heldigvis er det en nem, men godt skjult, vej udenom dette overhængende problem: Bag din vens hus, inde i buskadset, finder du nemlig en sangfugl. Lyt til den og bliv belønnet med et par briller, der gør det muligt for dig at se i mørke.

## WOLFMAN

I første del af dette blodige eventyr er du på flugt efter, i ulveskikkelse, at have sønderrevet en ung kvinde. Når du når op i bjergene, får du brug for en fakkell. Skær hul på den hårde overflade af sumpen (crust) med flintestenen, og antænd den

udsivende gas. Nu er det en smal sag at få ild i sivet fra søen. Et sted i hulerne møder du en grufuld skabning, som du kun kan slå ihjel i ulveskikkelse. Måske kunne du fremprovokere den uhyggelige forvandling? WAAUUUH!...

## VIND ROLLESPIL!

Takket være Supersoft, som har stillet præmierne til rådighed, kan vi hermed udskrive en konkurrence i bedste "Fantasy" stil: Du kan vinde et flot rollespil-sæt med James Bond eller Star Trek. Det eneste du skal gøre for at vinde, er at finde på en god joke: Skriv en kort historie, eller lav en lille tegneserie, et sjovt fotografi eller noget helt andet! Du må selv bestemme, om det skal handle om spioner (som i James Bond), eller om du hellere vil tage udgangspunkt i science-fiction genren (som Star Trek). Mulighederne er uendelige, så det gælder bare om at skrue helt op for de kreative hjerneceller! Send dit spøjse indslag til adressen foran i bladet, og mærk kuverten "Fantasy-konkurrence". De sjoveste indslag, som er redaktionen i hænde inden udgangen af maj, deltager i lodtrækningen om seks imponerende "rollespils-pakker", der hver består af selve spil-sættet (James Bond eller Star Trek) plus et stort tillægsmodul. Too good to miss!

Saradon



# MARKED

GP's supermarked giver dig hver måned adgang til alt det software og tilbehør, som ingen computer-ejer bør være foruden. Og hvis du er abonnent (eller beslutter dig for at blive det) får du tingene til priser, som du ikke finder mage til noget andet sted. Læg mærke til, at det er computer-freaks som dig selv, der har udvalgt varerne - ikke en tilfældig forretningsmand med dollar-tegn i øjnene. Det er DIN garanti for, at alt er af den fineste kvalitet.

## SPAR PENGE - TEGN DIT ABONNEMENT NU!

Hvis du tegner abonnement på "Games Preview" NU, vil du i et helt år automatisk få tilsendt det allernyeste nummer af bladet - endnu FØR det er ude i kioskerne. Som abonnent får du dit eget personlige medlems-nummer, som giver dig mulighed for at spare oceaner af penge (du kan jo selv gå på opdagelse i vores Supermarked, og se

de store rabatter abonnenterne får!). Det eneste du skal gøre er at udfylde kuponen bag i bladet og sende den ind - portoen har vi sørget for. På forhånd tillykke med dit abonnement på "Games Preview" - Danmarks eneste spil-magasin.

**Abonnement (10 numre) :  
Pris - Kr 295.-**

*Obs! Kioskprisen stiger fra næste nr. - så bestil dit abonnement i dag!!*

## FÅ STYR PÅ DINE DISKETTER!

### Rummelige Diskettebokse:

Boksene er antistatiske, og beskytter effektivt dine disketter mod snavs og støv. Leveres i to udgaver: 5 1/4"-boksen passer til Commodore 64 og PC-disketter, og rummer 100 disketter. 3 1/2"-boksen passer til Amiga-disketter. Begge udgaver er forsynet med skilleblade, som sikrer den bedst mulige overskuelighed. Boksene har praktisk vippelåg



og lås, så du kan holde pil-fingre på afstand.

**Pris - Kr 79.-**

**Abonnements-pris - Kr 64.-**

### Smarte Disk-labels:

Giver dine disketter et mere ensartet og professionelt "look". Leveres til Amiga, Commodore 64 og PC i ruller af 100 stk.

**Pris - Kr 100.-**

**Abonnements-pris - Kr 50.-**

### Praktisk Plonker-boks:

Et simpelt, men genialt redskab for den moderne computer-bruger. Fastgør plonkerboksen til din monitor el. lign., og brug den som holder til dine disketter, så de ikke ligger og flyder over hele bordet. Passer til alle diskette-typer.

**Pris - Kr 49.-**

**Abonnements-pris - Kr 39.-**

## GUF FOR COMPUTER-FREAKS!

### T-shirts

Smarte og iøjnefaldende t-shirts i bedste kvalitet. Hvis du er vild med action-spil, så er "Zapper" modellen sikkert lige noget for dig, og adventure-freaks er ikke RIGTIGE adventure-freaks, med mindre de haren "Adventurer" shirt. For slet ikke at nævne

den smarte, sorte Psygnosis t-shirt. Den spændende t-shirt fra "MicroProse" og den yderst flotte Commodore t-shirt taler vist helt for sig selv...

**Pris pr stk. - Kr 99.-**

**Abonnements-pris - Kr 82.-**



### Krus

Disse dejlige krus, smukt udført i hvid fajance, prydes af Commodores blå/røde logo. Får theen, kaffen, eller hvad du nu drikker, til at smage 1000 gange bedre.

**Pris - Kr 36.-**

**Abonnements-pris - Kr 32.-**

*Obs! Kun 25 stk. tilbage.*

### Oplukkere

Før dig frem med en af disse ultra-smarte Commodore-oplukkere. God kraftig samfundshjælper lige til at have ved hånden eller i lommen!

**Pris - Kr 19.85**

**Abonnements-pris - Kr 13.-**

## BRUG DIN 64'er!

Mini Office II er en integreret programpakke, bestående af tekstbehandling, database, regneark samt grafik- og kommunikations-programmer.

Mini Office II anses over hele verden for et af de bedste brugerprogrammer, der nogensinde er lavet til Commodore 64/128.

Et virkelig ydedygtigt program,

der samtidig er utrolig let at gå til!

Vi sælger det i en dansk version med danske instruktioner. Fås på bånd eller diskette.

**Pris - Kr 395.-**

**Abonnements-pris - Kr 295.-**



## SLÅ ALLE HIGH-SCORES!

.. med disse fantastiske joystick. Hvis du i forvejen kun har eet joystick, så kan du med et ekstra joystick prøve den helt specielle fornemmelse det er, at være to spillere på samme tid - f.eks. i sports-spil. Fås i to modeller: "Turbo2" (et virkelig godt all-round joystick) og "Turbo3" (luksus-stick med 3 udskiftelige håndtag).

### Pris:

Turbo2 - Kr 199.-

Turbo3 - Kr 228.-

### Abonnements-pris:

Turbo2 - Kr 139.-

Turbo3 - Kr 169.-



Turbo - lavpris.

## TOPSPIL TIL LAVPRISER!

### Last Ninja II

Spillet, som en samstemmende computerpresse kårede som et af de bedste til 64'eren nogensinde. Grafikken er utrolig flot og musikken siger simpelthen spar 2 til alt, hvad du endnu har oplevet.

### C64 bånd:

Pris - Kr 229.-

Abonnements-pris - Kr 179.-

### C64 diskette:

Pris - Kr 269.-

Abonnements-pris - Kr 219.-



Vore læsere elsker det!

### Barbarian II

Dette spil vakte stor skandale, da det kom frem i England. Grund: VOLD! Et kampspil, hvor hovederne ruller og blodet flyder i stride strømme. Er man her gået over grænsen?? Køb det, og døm selv.



Barbarisk lavpris

### C64 bånd:

Pris - Kr 179.-

Abonnements-pris - Kr 139.-

### C64 diskette:

Pris - Kr 229.-

Abonnements-pris - Kr 199.-

### Garfield

Et afsindig morsomt arcade-adventure med en vis fed hankat i hovedrollen. Den engelske presse skrev: "Fi-gur-erne ligner tegne-serien på en prik, og de tilfører spillet et unikt element af humor". Et must for Garfield-fans.

### Amiga diskette

Pris - Kr 449.-

Abonnements-pris - Kr 349.-



Spar 100.- på Garfield.

### Mercenary Compendium

Den klassiske rumsimulation i en ny og større udgave. Flyv dit hyper-avancerede rumskib rundt på den krigsramte planet Targ. Flot 3D wire-frame grafik gør dette spil til et must for dig, derholder af at udforske et nyt og spændende univers.

### C64 bånd:

Pris - Kr 145.-

Abonnements-pris - Kr 99.-

### C64 diskette:

Pris - Kr 195.-

Abonnements-pris - Kr 145.-

### Amiga diskette:

Pris - Kr 245

Abonnements-pris - Kr 195



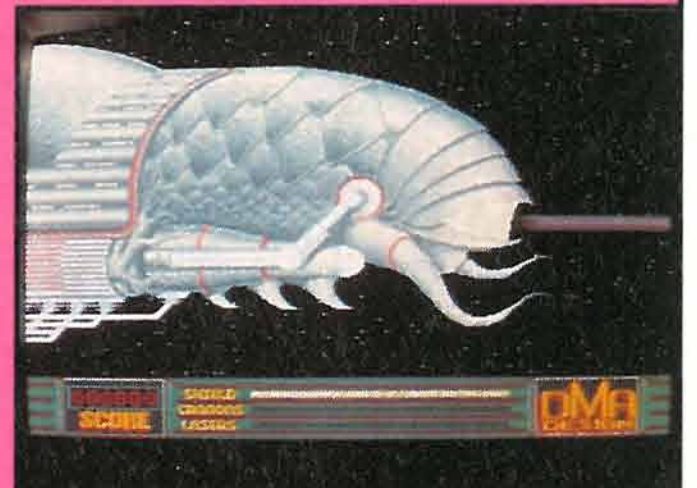
Både til AMIGA og C64.

### Menace

Vel nok et af de bedste action-spil til Amiga'en netop nu. Vild arcade-action med fantastisk grafik og endnu bedre lyd. Hvis du kun vil købe eet spil til din Amiga, så køb Menace. Bedre kan det ikke gøres.

Pris - Kr 379.-

Abonnements-pris - Kr 279.-



Højkvalitets-lavpris action.

### Sword of Sodan

Så du anmeldelsen i GP Nr. 1? Hvis ikke, så er her et kort uddrag: "Det kunne ikke have været gjort meget bedre. Flot flot!" Få denne milepæl til din Amiga!

Pris - Kr 549

Abonnements-pris - Kr 349.-



Sodan -sådan!



# SYNTAX ERROR

Ja, så er det igen blevet tid til endnu et afsnit i den (van)vittige beretning om den lille robot TOP64's bedrifter.

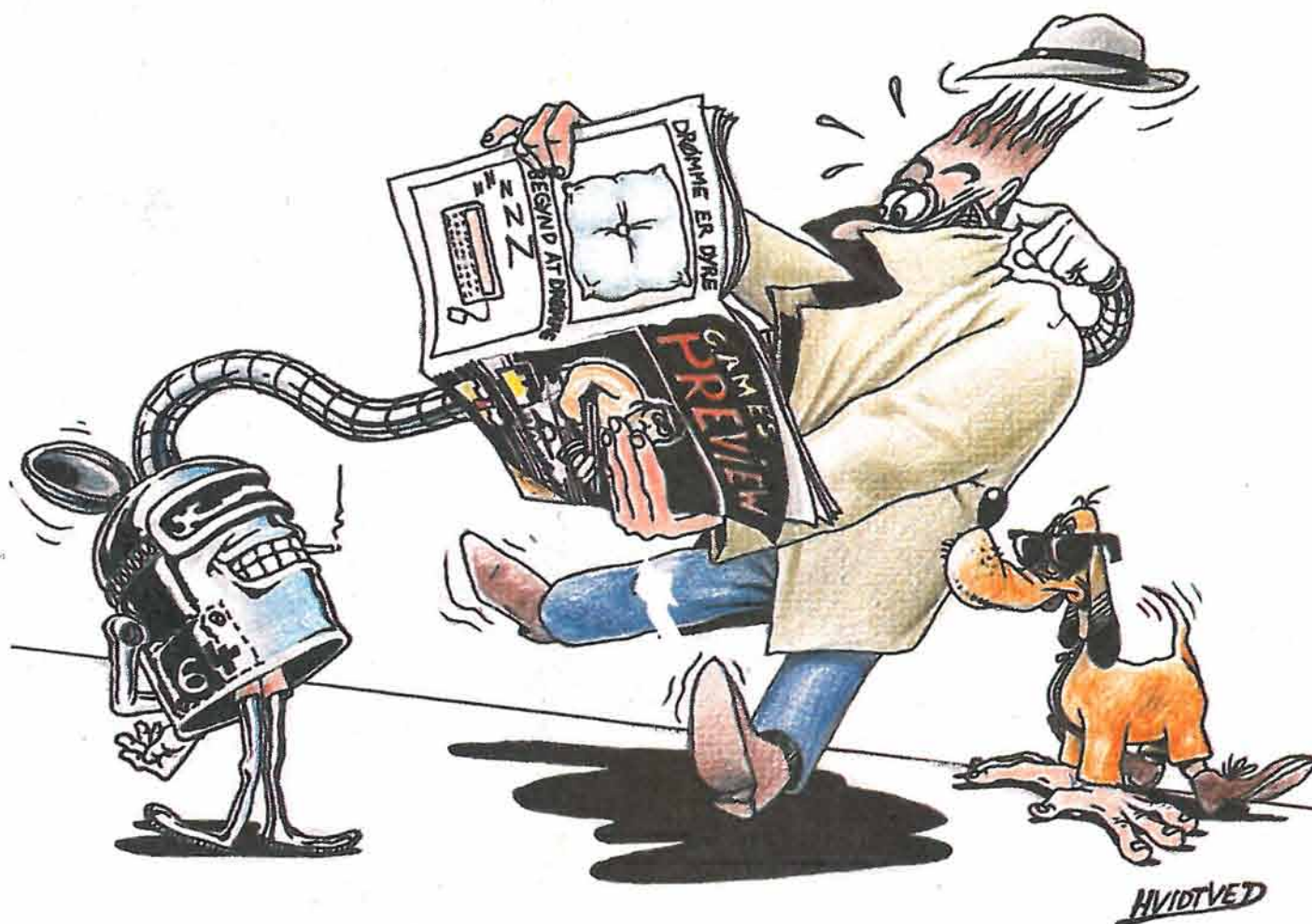
En dag, ikke ulig alle andre dage, fødtes i TOP64's skumle hjørne. Udenfor regnede det, og der var 5 grader i skyggen. Det vil sige, faktisk var der 5 grader over det hele, for solen skin- nede slet ikke og havde ikke gjort det i længere tid. Kun to steder var der lyst: Det ene sted var på et kontor, et ikke nærmere specificeret, sted i Jylland, hvor en re- daktør sad og prøvede at sætte samling på næste nummers geniale indhold. Det andet sted var i TOP64's skumle hjørne på re- daktionen.

En stærk pære, drevet af en flok spaltede atomer, oplyste redaktørens skrive- bord. Han sad med et brev i hånden:

**"VIMØDES BAG TELEFON- BOKSEN PÅ TORVET. JEG HAR STOF, DER VIL RYSTE HELE COMPUTERVER- DENEN. RACK THE CRACK."**

Denne mulighed for ægte, levende journalistik, kunne ingen robot modstå, så TOP64 iførte sig sit lami- nerede støv-, kaffe- og fin- gertætte skåne-cover og begav sig ud i regnen.

På torvet regnede det i særlig høj grad. Regnen drev ned af vejtræerne - omtrent på samme måde som penge ikke gør det. Bag den forøvrigt nyvas- kede og i høj grad gen- nemsigtige telefonboks, midt på det meget åbne torv, stod en hund og gjorde sit til, at telefonboksen var



ved at sejle væk. TOP64, rullede hen til den.

"Er du Rack the Crack", spurgte TOP64 så mis- troisk, som dens talechips nu tillod det.

"Ja", sagde hunden og rystede vandet af sig uden at det havde nogen synder- lig virkning.

"EN HUND!!" (talechippen fik her hjælp fra nogle regnechips, så det kunne lyde tilstrækkeligt mis- troisk).

"Det er en forklædning. Halvdelen af computerver- denen er ude efter mig. Den anden halvdel er ude efter mine nyheder, og den tredje er taget på udstilling i Vendsyssel forsamlings- hus."

Takket være en momentan mangel på regnekapacitet forstod TOP64 uden videre

dette, og gik videre til sagen.

"Hvad er sagen?", sum- mede den.

"Jeg kan afsløre hele cracker-verden med nogle breve jeg har her... Hvis bare den f.... lynlås ikke sad fast."

Mens hunden, der kaldte sig Rack the Crack, og slet ikke var en hund, kæmpede med en lynlås på maven, så TOP64 sig omkring. En blå varevogn standsede lidt derfra. På siden af den stod der "SVENDS HUNDEKEN- NEL", men TOP64 vidste ikke hvad det betød, så den gav sig distraet til at stud- ere metalstrukturen på indersiden af sine øjenlåg. Flere minutter senere åbnede TOP64 igen øjnene. Pladsen var tom.

Hunden var væk. Bilen med

de mærkelige ord var væk. Selv regnen var væk, selvom der stadigvæk var vådt på fortovet, rundt om telefonboksen.

TOP64 gled hen ad det våde fortov. Overvejelser om, hvorvidt mennesker i almindelighed, og crackere i særdeleshed, var nogen smart opfindelse, sivede frem og tilbage i sit kredsløb.

En mand med fedtet hår, svedige hænder og en suspekt udseende trench- coat, stod på et hjørne og savlede ned i det kulørte blad, han stod og bladrede i. Et øjeblik så han sig forfulgt op over bladets kant, hvorpå han igen bladrede videre.

"Hmhmhm", udtalte TOP64 høfligt og prikkede manden på skulderen med en af sine mange arme.

Hvorfor manden pludselig gav sig til at kravle op ad et nedløbsrør, og derefter forsvandt over hustagene med et skrig, vil nok aldrig blive opklaret, men han efterlod sig et blad, som TOP64 samlede op. Siden, det var slået op på, havde et stort farvebillede af en pige, som havde alle for- dele - med undtagelse af tøj.

"Ah!", tænkte TOP64. "Et computerblad!!". Herpå bladrede den straks om til side 58, som var det bedste i bladet.

Der stod: En dag, ikke ulig alle andre dage....

Otto Plantener Jensen



# GAMES PREVIEW NR. 3

## - ALLE GODE GANGE TRE!

Så blev der ikke plads til mere i dette nummer, men bare rolig - nummer 3 er stærkt på vej! For at være så aktuelle som overhovedet muligt, beslutter vi først i sidste øjeblik, hvad der skal i bladet, men her er en lille forsmag på, hvad du bl.a. kan vente dig:

## - DEN TÆNKENDE MASKINE

Kan computere tænke? Vil fremtidens datamaskiner tage magten fra mennesket? Hvordan bliver computerspillene, når maskinerne lærer at tænke selv? Hvad tænker din hjemmecomputer om dig netop nu? Tør du overhovedet tænke denne tanke til ende?...

Kunstig intelligens er et fascinerende, men også skræmmende emne. I Games PREVIEW Nr 3 finder du svaret på ovenstående spørgsmål. Læs artiklen, inden din computer kommer dig i forkøbet!

## - NYTÆNKNING EFTERLYSES!

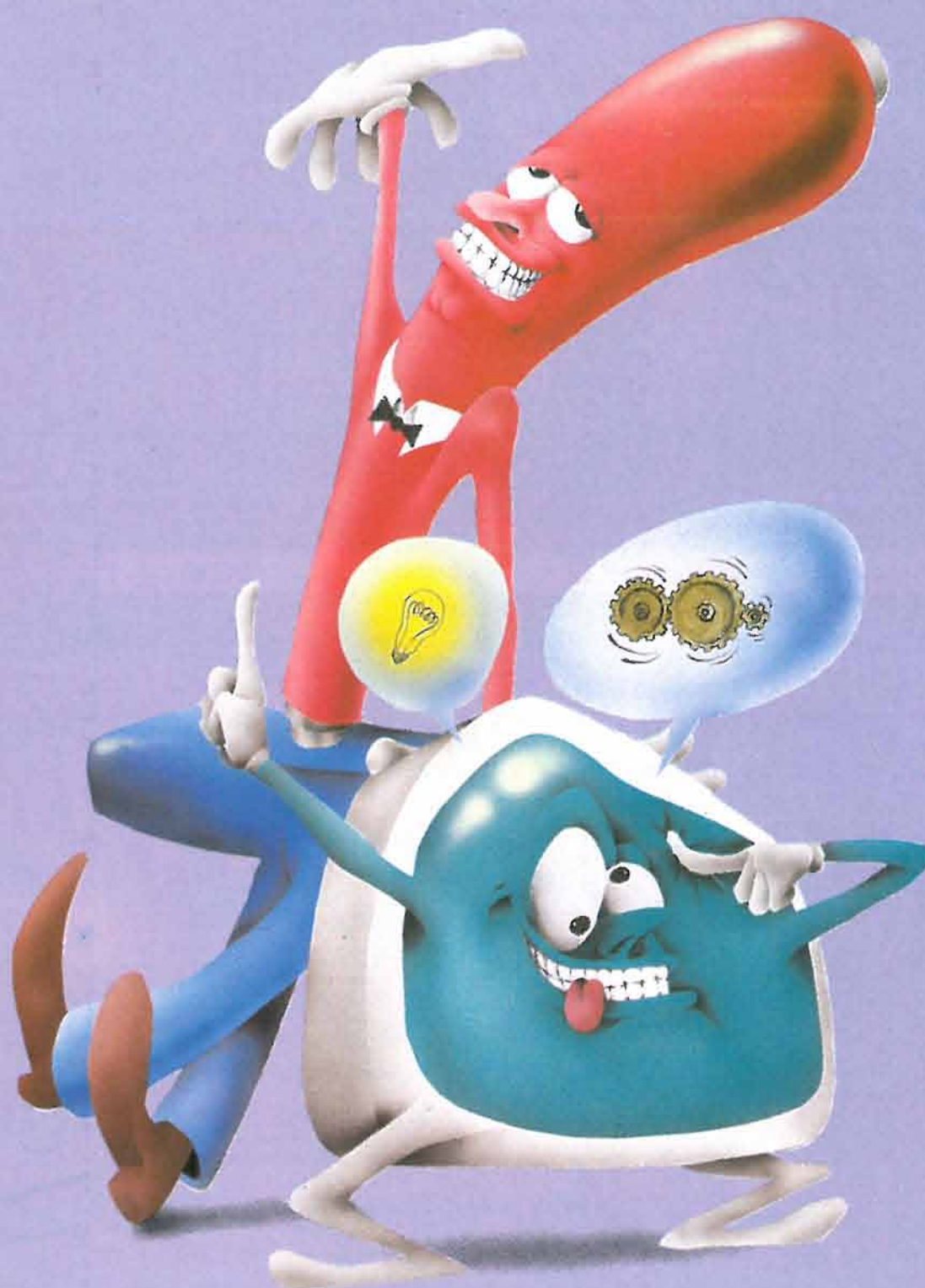
Spilmarkedet er idag oversvømmet af licenser, konverteringer og billige efterligninger. Hvad er der sket med den nytænkning og originalitet, som gennemsyrede spillene i de gode gamle dage? Jakob Sloth anklager softwareindustrien, og interviewer en lang række kendte programmører og softwarehuse. "Hvorfor er I så kedelige?", spørger han industriens ledende skikkelser. Hvad de svarer? Hav tålmodighed: Det står alt sammen i næste nummer af Games PREVIEW!

## - JOYSTICK STORTEST

Din definitive guide i joystick-junglen! Joysticket er enhver spillers vigtigste arbejdsredskab. Vi kaster os ud i en indgående og kritisk bedømmelse af alle de kendte joysticks på markedet.

## - OG SÅ ER DER SELVFØLGE-LIG...

- \* ANMELDELSER i stride strømme!
- \* Træfsikre TIPS til de sejeste spil!
- \* HOTLINE med dugfriske nyheder fra den pulserende spilverden!
- \* SARADON diskler op med flere eventyrlige indfald!
- \* Top 64 går endnu engang agurk i SYNTAX ERROR!

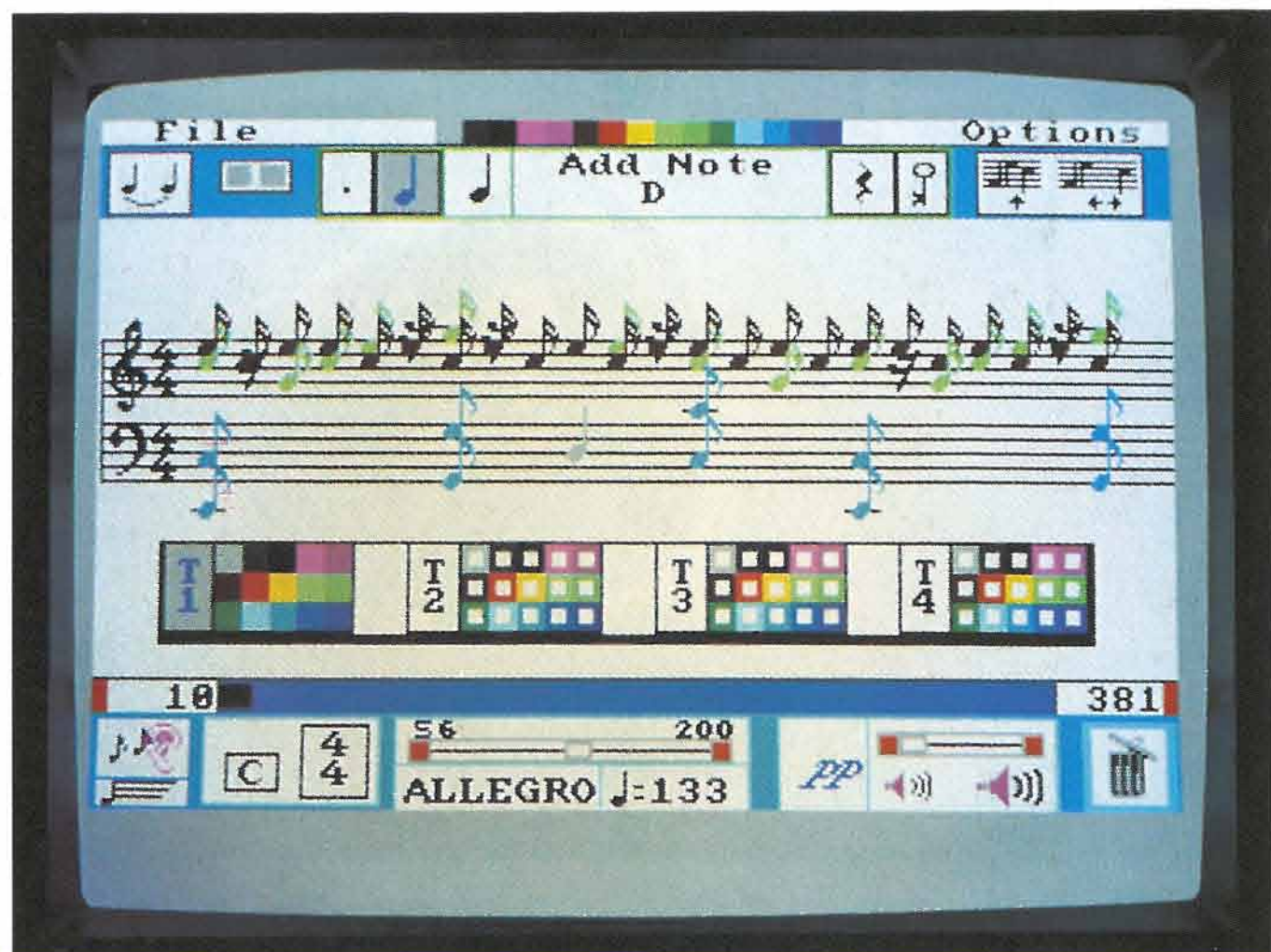
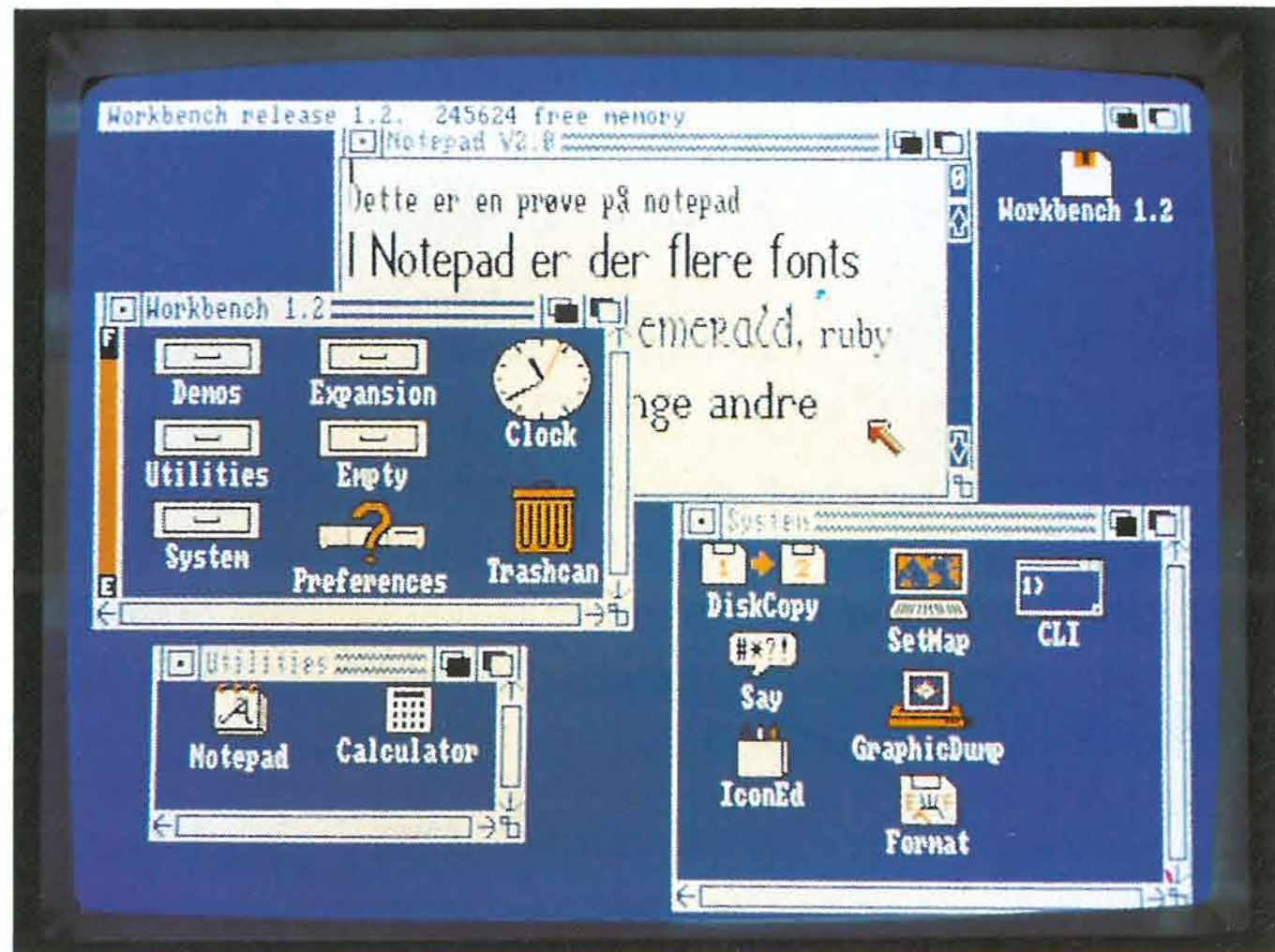
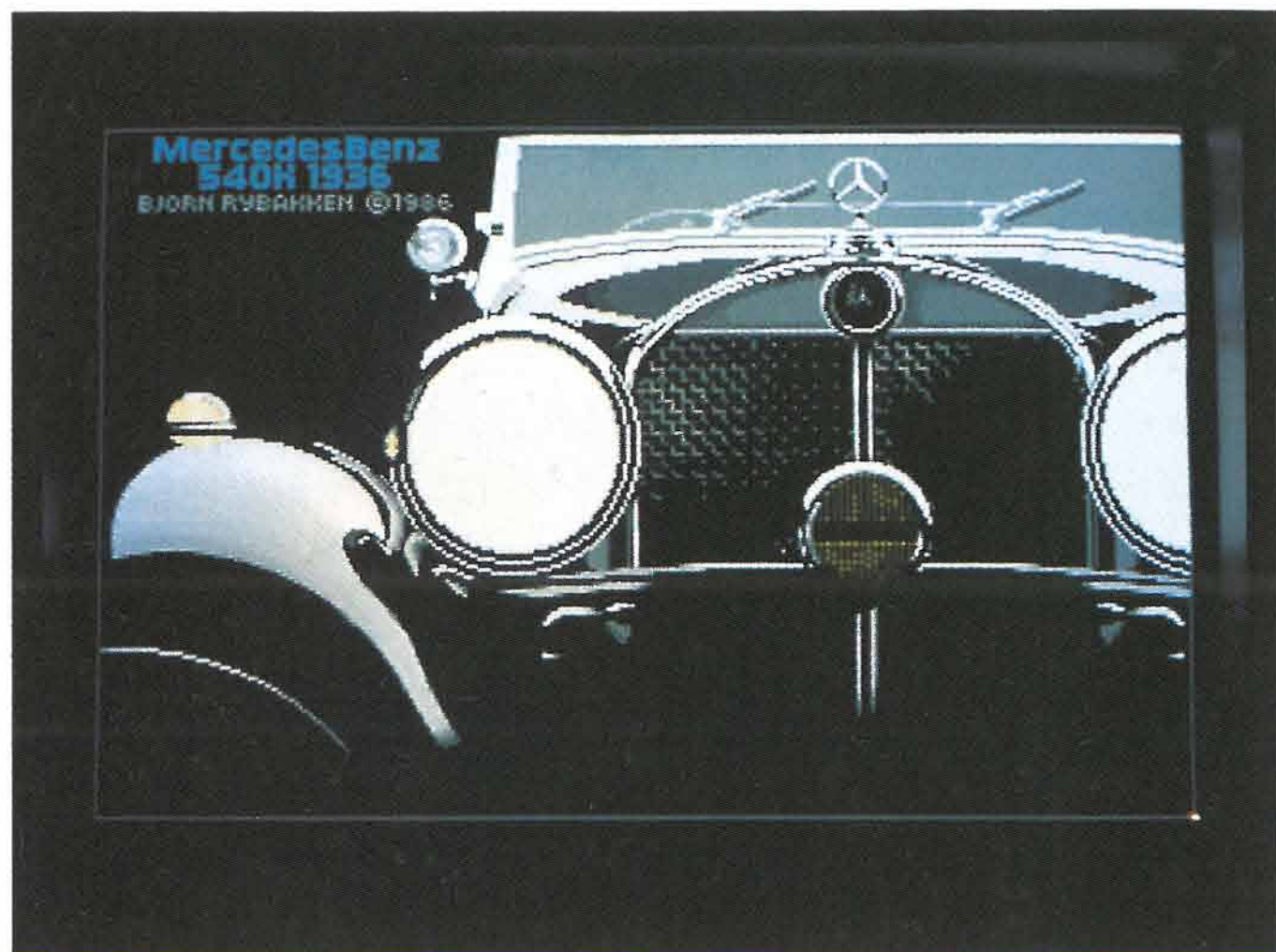


Mere tør vi ikke røbe her. Vi skulle jo nødig have at vore konkurrenter (konkurrenter? Hvilke konkurrenter??, red.) lurede os kunsten af. Men køb næste nummer af Danmarks skæggeste og flotteste computerblad, og se selv efter!

# KOMMER SNART TIL EN BLAD-KIOSK NÆR DIG!



# KAN DU DESIGNE EN BIL I 4.096 FARVER MED EN MUS, MENS DU AJOURFØRER ET ARKIV OG SPILLER MOZART?



## MED AMIGA KAN DU.

Vi er ikke blevet bindegale. Bare bedre. Derfor har vi udviklet en computer, der kan alt det, der ikke kan lade sig gøre. På én gang. Og som vi for øvrigt ikke kalder en computer, men et arbejdsredskab for idé-mennesker.

Amiga er skabt til at skabe.

Du kan lave Computer Aided Design (CAD). Kun med brug af musen. Fra første tekniske tegning til det færdige resultat sørger den højfrekvente Motorola 68000 og 3 specielle Amiga hjælpechips for 50 skærm billeder i sekundet med 4.096 farver på én gang. Med realtime animation og en fantastisk høj opløsning på 640 x 512 punkter.

I praksis betyder det, at du kan konstruere f.eks. en bil fra bunden og se den i alle enkeltheder på skærmen. Amiga giver dig 512K RAM og kapaciteten kan internt udvides til 1 Mbyte RAM, og i alt til 9,5 Mbyte RAM. Skulle 880K lagerkapacitet på 3,5" drevet ikke være nok, kan du udvide med en 20 Mbyte harddisk.

Du kan arbejde med billeder - enten faste eller video. Billederne digitaliseres og herefter

kan du frit redigere, retouchere, farvelægge osv. - med højere opløsning end på et fjernsyn.

Du kan arbejde med musik, indsamle lyde og gengive dem fuldstændigt nøjagtigt. Med et digitaliseringsinterface og mikrofon kan du gengive alle lyde fra violin til tordenvejr i en kvalitet, der gør det umuligt for almindelige mennesker at høre forskel. Du kan også arbejde med Amigas synthesizer og standardlydbibliotek. Og Amiga kan "tale" med alle instrumenter, der er MIDI-forberedt. Og som det første udstyr i verden følger Amiga musikerens tempo - ikke omvendt.

Alene med hver enkelt af Amigas egenskaber er det kun fantasien, der sætter grænser for mulighederne. Der, hvor det virkelig bliver spændende er, når man kombinerer mulighederne og lader Amiga arbejde på flere ting på én gang.

Og hvis du har lyst, kan du starte med at designe en bil i 4.096 farver, mens din Amiga sorterer dine diskettearkiver og underholder med Mozart.



Nærmeste forhandler oplyses på tlf.  
06 28 55 88/02 43 22 21

☐ Ja, jeg vil gerne have yderligere information om Amiga.

Navn \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Postnr. \_\_\_\_\_ By \_\_\_\_\_

Sendes i lukket kuvert til:  
Commodore Data A/S  
Jens Juulsvej 42, 8260 Viby J.